MASTER GAMES®

ФЕВРУАРИ '99

БРОЙ 10

64 стр. + 8 free

Година 1
ISSN 1311-1221
Цена: 7000 лв.
Цена без CD: 2700 лв.

НАСТОЛНО ЧЕТИВО НА

ПОСТЕРИ : RESIDENT EVIL 2 & ABE'S EXODDUS
SUPER НАГРАДА : ГЕЙМЪРСКИ КОМПЮТЪР
QUEST FOR GLORY III - ПЪЛНА ВЕРСИЯ (english)

НАЙ-ПРОДАВАНОТО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ



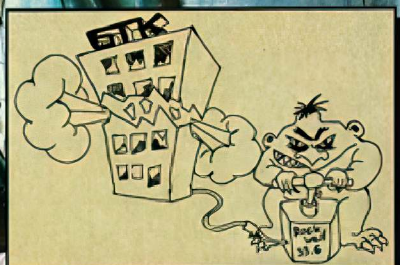
RESIDENT EVIL 2 9/10



ULTIMA ONLINE: SA 9/10



SILVER 9/10



TELEPHONE TYCOON





J O Y S



Joysticks: Ramses II 4 but. • JSK 110 4 but. • JSK 120 4 but. Multi control • JSK 210 4 but. • JSK 13A 4 but. program, Multi control • JSK 320 Combo w/pad • JSK 330 Combo w/pad • Eaglemax- Multifunction, Program+ Pad • G. Pad JPD 120/ 131- Program • PC Weel foot pedal w/manual gear • PC Weel + foot pedal w/tiptronic • PC GUun w/games (more weapons) • MAX 3D Glasses LCD



V I D E O



Voodoo Rush 3DFX, 6 MB EDO RAM w/VGA • Voodoo 2 3DFX, 12 MB EDO RAM • Intel 740, 8 MB SGRAM w/VGA



S O U N D



Advance Logic ALS 100+, 3D • ESS 1869, Spatializer 3D • ESS 1869, Spatializer 3D, Wave table • Cristal 4235, 3D • Creative AWE64, 3D Wave table • Creative AWE64, Gold, 4 MB • PCI ESS Solo 1, 3D • PCI ESS Maestro 1, 3D, Wave Table • S3 Sonic Vibes, 3D • Yamaha 724, OPL3, 3D

Reset

магазин: ул. "Раковски" 130,
Телефон: 981 3888



ЛИДЕР В КОМПЮТЪРНИТЕ И TOP GAMES АКСЕСОАРИ!

Пълна, лицензирана, адаптирана на БЪЛГАРСКИ (BULGARIAN) ЕЗИК В MG CD#11 версия на QUEST FOR GLORY III

MG CD#10




ACTUA SOCCER 3

SYMCITY 3000


PROPILOT '99


TUROK 2:SEEDS OF EVIL

WOW YEAH!


QUEST FOR GLORY III

само за фенове на MG !!!



-FULL GAME-

Quest for Glory 3 (English version)

-HOT GAME DEMOS-

Actua Soccer 3, Australian Cricket Capitain, Turok 2: Seeds of Evil, Commandos: Beyond the Call of Duty, Deer Hunter 2, Extreme Trial Motocross, Field and Stream Trophy Bass, Hoyle Casino 99, Imperialism II, Links LS 99, Mike Stewart's Pro Bodyboarding, Newman Hass Racing, ProPilot 99, RollerCoaster Tycoon, Sim City 3000

-HOT GAME REVIEWS-

Navy Seals, South Park, Anno 1602, Battleground

-HOT GAME NEWS-

Daikatana, Darkstone, Dragonflight, Midtown Madness, Napoleon, ONI, Rally Championship 99, Shadow Company, Spec Ops 2, Steel Rebellion, Swords & Sorcery, Team Fortress

-PATCHES-

Baldur's Gate, Viper Racing, Monaco Grand Prix Racing Simulation II 1.04, Fallout II 1.02d, Pro Pilot 99 1.01, NHL Hockey '99 roster patch, Gangsters 1.05, Need for Speed III 1.02, Third Millenium 1.07, Grim Fandango 1.01, Myth II: Soulblighter 1.1, Nightmare Creatures 1.2, Railroad Tycoon II 1.05, Half Life 1.0.0.8, Dune 2000 1.06, Klingon Honor Guard 1.1, Kings Quest VIII: Mask of Etirnity 1.0.0.2

-CHEATS-

Beyond Time, Big Race, Blackstone Chronicles, Blue Force, Broodwars, Carmaggedon 2, Civilization 2, Cydonia, Extreme G, Fable, Fallout 2, Grim Fandago, King Quest 8, King Quest: The Mask of Ethernity, Morpheus, Natural Fawn Killers, Outrage, Pax Imperia 2, Quest for Glory 5, RedJack, Spins, Ultra Fighters

-SOLUTIONS-

Baldur's Gate, Beavis & Butt-Head DO U, Brunnhilde, Faery Tale Adventure, Forbidden City, GEX Enter the Gecko, Half Life, Quest for Glory V, Temujin, Thief The Dark Project, Turok 2, Worms Weapon Guide

-SHAREWARE-

2000 Toolbox, Click & Paste, Click and Paste Typing Eliminator, PowerBar, PrivateBookmark, Virus Definition File for McAffee 4.x, AntiViral Toolkit Pro - setup32.exe

MENU

TOP NEWS

HOT GAMES

EverGreen

HARD-SOFT WARE

TV GAMES & CONSOLE

NO EXIT ???

TOP SECRETS

8 В подготовка

HIRED GUNS 14-15
HOMEWORLD 18-19
RAYMAN II 17
SHADOW MAN 10-11
THE LONGEST JOURNEY 8
WHEEL OF TIME 16
X-WING ALLIANCE 12-13

5 Master Games

ARCHIVES 13
in BRIEF 6-7, 11
L.A. Agent 00S 5, 26
MADE in BG .26
MULTIPLAYERS PARADISE 59
SCREEN SHOTS 20-21

MG FAN'S PAPER

ARCHIVES, CYBER-БИТАК, FAN'S PAGE, MG TOP-20, MULTIPLAYERS PARADISE

22 Описания и рецензии

DREAMLAND .27
JAGGED ALLIANCE II 22-23
LIATH 40-41
MORPHEUS .42
RESIDENT EVIL 2. 24-25
SAGA: RAGE OF THE VIKINGS 35
SILVER 28-29
SIMCITY 3000 38-39
STARSIEGE: TRIBES 44-45
STARSHOT 46
SUPER BIKE: WORLD CHAMPIONSHIP . .36-37
ULTIMA ONLINE: SECOND AGE 30

53 EverGreen

MANIAC MANSION 53

48 Хард и Софт

МОДЕМИ И ИНТЕРНЕТ 48-49

50 TV игри и конзоли

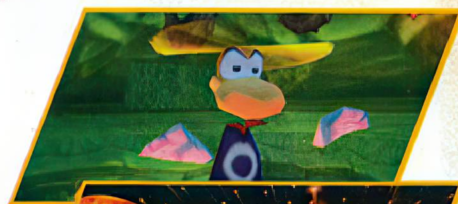
METAL GEAR SOLID 50-51

54 Безизходни ситуации?

THIEF: THE DARK PROJECT 54-55
TOMB RIDER 3 56-58

62 Секрети, трикове, хитрини

TIPS&TRICKS 62-63





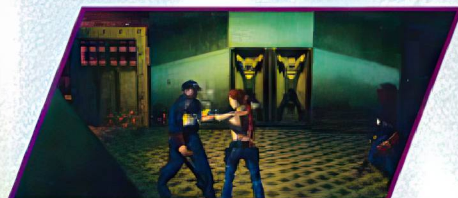












Издател: "ДАрТ - София" ООД
e-mail: dart@inet.bg
Редакция: София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция *"РИС"*, Тел.: (02) 320 539

Винаги Вашият редакционен екип:
Боци, Иво, Andrew, Joz, Косьо, MoreGOTTT
Вальо, БатНик, Диди, Пецата и Сибила

В по-миналия брой (#8) нашият Агент 00S в Лос Анджелес ви запозна с екипа на DIGITAL DIALECT, чието дело е PC-версията на ABE EXODUS. Сега е ред да научите как е създадена тази вече добре позната ви игра, както и някои интересни факти, свързани с бъдещето на ODD WORLD и с метаморфозите, през които е минал продуктът преди да стигне до вас, феновете, в сегашния си вид. Ще разберете също как се ражда една идея за подобна игра; как се произвежда и през какви етапи преминава, за да стигне до промоцията си на геймърския пазар... Накратко, от следващите редове ще ви се изясни това-онова от сложния задкулисен свят на игрите. Abe всъщност е игра, създадена за Playstation. Идеите, външният облик, същността й са родилно свързани с Odworld Inhabitants. Паралелно е разработена и версия за PC, чийто реализация е дело на Digital Dialect. За да се реализира този порт възможно най-лесно и без големи промени в кода, програмистите на DD написват библиотека, която емулира графичните и звуковите възможности на Playstation-а. Тази библиотека се базира на DirectX и Direct Sound - технологии на Microsoft за разработка на игри под Windows. Тъй като Playstation разполага с хардуер, който се грижи за графиката и звука, а повечето PC-та нямат такива възможности, налага се да се положат доста усилия, за да върви плавно играта и на по-слаби машини. Понеже movie-тата в оригиналния вариант на Abe за Playstation са във формат, който е собственост на SONY и не може да се използва без специален лиценз, налага се програмистите да напишат собствен movie player. За база използват стандартна JPG компресия и добавят някои собствени идеи за увеличаване на компресията и скоростта. За да се осигури максимална скорост на възпроизвеждане на най-критичните секции от кода, е употребена новата MMX-технология на Intel - така се постига перфектна анимация, за която много други игри могат само да мечтаят. Всичко това се прави предимно с мощни машини като Pentium 2-450 с графични ускорители, които дават възможност на художниците да работят с продукти, като 3D StudioMax, PhotoShop и др. А някои от машините са оборудвани със специалните системи Development Board, които представляват цял Playstation вътре в компютъра. (Само за информация: една такава система струва 25000 $ и можеш да я купиш само ако си регистриран като developer на SONY.) Всички movie-та на Odd World са създадени с програми за професионална компютърна анимация, като Softimige, Lightwave и др. Този дълъг и сложен процес е струвал месеци тежка работа. Един любопитен факт. Задавали ли сте си въпроса защо Abe има три пръста? В първоначалния проект Abe е бил с четири, но се оказало, че знакът, който Abe прави към Луната с ръка, е неприличен жест в Япония. SONY накарват Odd World да преправят всички филмчета малко преди завършването на Abe Oddisey, с което се забавя излизането на играта и се удължава работата по нея с още два месеца... По време на създаването на Abe Exodus не е имало такива куриози и разтакавания, но пък авторите са били натоварени с направата на версии за 5 езика (английски, испански, италиански, немски и френски). Разработката на PC-версията на Abe Exodus продължава почти една година. Abe Exodus не е последната игра от поредицата - геймърите могат да очакват Munch's Odysee, новия продукт на Odd World през 2000 г. Abe Exodus обаче е последната игра от серията, която има версия за Playstation.

съобщава агент: 00S

DIGITAL DIALECT

Горещо от LA – как бе създаден ABE'S EXODDUS

-GM-

??? как се прави игра ???

Реализацията на една идея в действаща игра минава през няколко основни етапа. От идеята се оформя първоначален проект. Нахвърлят се скици на сценария, на графичното оформление и на ключовите иновационни моменти. Обикновено компанията няма достатъчно средства за осъществяването на целия проект и поема по дългия път на търсенето на издател. Това найчесто няма нищо общо с творческия процес, но не е нещо, което може да се прескочи. Важното тук са добрият бизнеснюх на мениджъра на компанията и добрите познанства в определени среди... Нататък всичко е ясно: щом имаш финансова база, проектът може да поеме към нивото на реализиране. Всеки получава своя дял от работата, която се разпределя в съответствие с договореностите между издателя и дадената компания. Важна част в този договор са Milestone-ите, т.е. крайпътните камъни, които са един вид отчети за свършената работа през даден период (също е уточнен в договора). Всеки Milestone фактически доказва, че е изпълнен определен етап от проекта. И както си му е редът, тази работа е далеч повече от предполагаемото, така че се налага оставане на работното място и след работно време. Работата се дели на две: създаване на графиката и създаване и усъвършенстване на програмата. Художниците започват с рисуването на сложни модели на обектите с огромен брой полигони, което ги прави да изглеждат възможно най-добре. После обаче започват да ги опростяват малко по малко, за да се получи оптималното количество полигони, което компютърът може да задвижи за най-бързо време. Това, разбира се, сваля качеството на анимацията. Затова работата на художниците е да намерят средно положение - почти през целия процес на работа върху играта всеки обект търпи непрекъснати промени. Паралелно с това художниците работят по създаването на картата (фона) на играта. Тук положението не е чак толкова сложно, но все пак... Една любопитна подробност от работата на художниците. Не е вярно, че те си стоят нонстоп пред компютрите, рисувайки си картинки и правейки си анимации. Работата им е доста по-интересно занимание от това да киснеш по цял ден в офис... За да пресъздаде даден обект, художникът трябва да има ясна представа за най-малките подробности по него и модел, по който да работи, затова често се налагат разходки из природата, снимане на тревички, дървета, животни, купуване на играчки-роботи, коли, самолети, както и пукотевица с истински оръжия за по-добро им пресъздаване в играта. В същото време програмистите създават софтуера, който ще задвижи играта. Започва се с писането на специални кодове, правене на програмата, както и на продукти за улесняване на работата на художниците. Когато програмата добие завършен вид, започва чистене на бъгове и усъвършенстване на играта, прибавяне на звук, кредити и разни други подробности. При всеки Milestone на издателя се изпраща демоверсия, която включва всичко направено до момента и върху която се

продължава на 26-та стр

Rage of Mages 2: Necromancer

Предишната RAGE OF MAGES беше интересна комбинация между RPG и стратегия. По-точно казано, RPG, изглеждащо като real-time стратегия от рода на WARCRAFT. Скоро пристига и продължението на играта, в което подзаглавието NECROMANCER подсказва за какво става дума. Най-напред трябва да бъдат победени немъртвите слуги на Necromancer, а накрая - и самия той. За тази богоугодна цел играта предоставя на разположение 200 нови оръжия, брони и вълшебства, 54 различни раси и професии, които или трябва да ликвидираш, или да се съюзяваш с тях, плюс съответните нови среди, откъдето расите произхождат - от пустинята или от дроидските села по дърветата.





-GM-

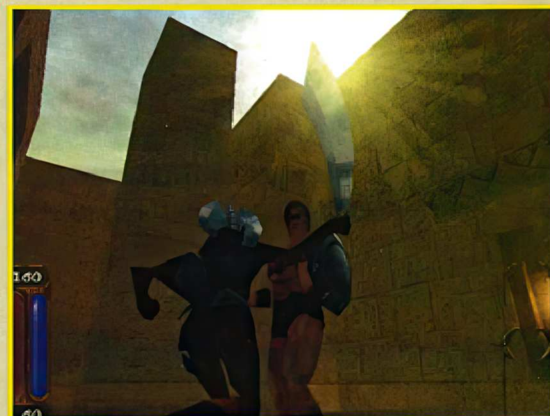
Wild Metal Country

Зад тази игра стои фирмата DMA DESIGN, която е известна със своята незабравима GRAND THEFT AUTO. WMC е игра с танкове, но не с някакви там Т-34, Т-85 или Tiger. Танковете (в играта те са наричани "машини") носят имената на животни и имат характерните качества на същите тези животни. Въобще историята е съвсем нетрадиционна. Машините по примера на терминаторския SKYNET са се разбунтували срещу хората и са унищожили практически всичко живо по Земята, че и по околните планети. При това машините са приели външния вид на тези, които са изтребили. Ти, като един от малцината оживели хора, се заемаш с благородната задача да освободиш окупираните светове. WMC като че ли малко напомня на RECOIL, но авторите й твърдят, че ще е по-близка по начин на игра до WARGASM или BATTLEZONE. Много важно за всяка от 27-те мисии ще е каква точно машина си избираш.



Blade

Запомнете, BLADE няма нищо общо със SIN. Това е 3D-екшън на дистрибуторската фирма GREMLIN с интересен фентъзисюжет и добре изглеждаща графика. Избираш един от четирите главни персонажа: слаба, но бърза амазонка в оскъдни кожени дрешки; тъп, но много як варварин; рицар в бронирани доспехи и нисичко, но издръжливо джудже. В повече от петнайсет нива преминаваш през руини, гробници, рудници, подземни градове, крепости, пълни с чудовища, дори през замъци, построени от ледени блокове. BLADE обещава физически модел, който отразява реалността. С други думи казано, ако мъкнеш огромен меч, не можеш да бягаш толкова бързо, колкото ако си въоръжен само с кинжал. Или ако тичаш около някоя сграда, налага се на завоите да намаляваш скоростта, за да не изхвърчиш по допирателната. Е, ще почакаме до лятото и ще видим.



Trans Am Racing

Ако са ви омръзнали състезанията с най-бързите коли на света, хайде за разнообразие да се върнем към годините 1968-1972. В TRANS AM RACING се състезавате с класическите автомобили Ford Mustang, Chevy Camaros, AMC Javelin, Pontiac Firebird или Plymouth Barracuda по едно от тринайсетте трасета, по които в онези години са се провеждали състезания. Най-интересното в TRANS AM RACING са изкуственият интелект и спирането в боксовете. Всеки състезател си има свои качества и на тях отговаря и стилът му на кормуване. В боксовете вашият екипаж се старае да спести всяка секунда, за да излетите отново на трасето. Добър е физическият модел на играта, който отбелязва всеки сблъсък, изкривяване на ламарина и намаляване на скоростта на колата. TRANS AM RACING излиза в най-скоро време.



Очаквани data-дискове

През пролетта фирмите ни затрупват с всякакви датадискове като с пролетен дъждец.

От EIDOS пристигна вест, че за месец март ни подготвят датадиск към **COMMANDOS** - real-time-стратегия за времето на Втората световна война. **BEYOND THE CALL OF DUTY** ще съдържа осем мисии, нови локации (отбиваме се и на Източния фронт), по-добра графика и нови оръжия. Можеш да унищожаваш немските войници с пушка М1, да управляваш танк Tiger, да разсейваш патрулите с фасове от американски цигари и т.н. Картите ще са два пъти по-големи и изобщо подобренията са много.

WAGES OF SIN съдържа 17 сингълплейърни нива, 10 deathmatch-ови, 7 нови оръжия и 10 нови врагове (първоначалният SIN беше упрекван в еднообразие на враговете), подобрен изкуствен интелект и engine.

И **BLOOD 2** няма да избяга от съдбата си. MONOLITH подготвя нови карти за сингъл- и мултиплейър. Ще се озовем в изоставена и навяваща страх къща и в класически град на духовете - като в уестърн. Сред главните съблазни тук са циничните крясъци на главния герой и предсмъртните хрипове на неговите жертви. Разбира се, има и нови супероръжия - бич и автоматична пушка.

Seven Kingdoms 2

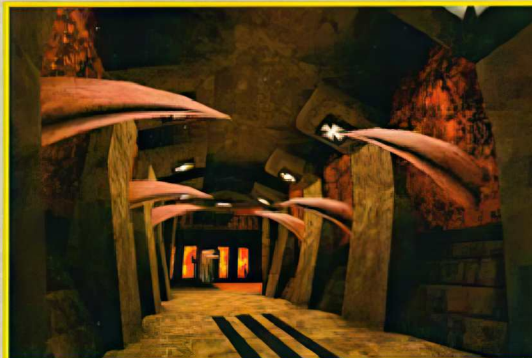


Първата SEVEN KINGDOMS имаше голям успех, защото беше като свеж полъх сред мухъла на еднообразните real-time стратегии. Във втората серия на играта голяма роля, освен стратегическата част имат и RPG-елементите. Отново сме в класическия древен свят на герои, богове и чудовища (тук това са Frythan-ите). Строите сгради, прокарвате търговски пътища, тренирате войници, обучавате шпиони, сключвате и нарушавате мирни договори. Frythan-ите, т.е. вашите врагове, ще са по-разработени, отколкото в първата серия. Те са групирани в седем отделни племена, всяко със своя структура и цели. SEVEN KINGDOMS 2 вероятно ще предложи и нещо, което рядко се среща: генератор не само на мисии, а и на цели кампании. На помощ можете да викате своите богове - всеки от дванайсетте народа си има бог, който се различава по качества от останалите. Главният дизайнер Trevor Chan обещава по-добра графика и система на битките.

Quake 3 Arena

За QUAKE 3 подробно писахме в брой 7 на нашето (пардон, на Вашето) списание от ноември миналата година, но картинките, по които тогава можехме да съдим за играта, бяха доста малко. Както обикновено, процесът на правене на една игра се държи в пълна тайна, но въпреки това станаха известни някои особености на подготвяната QUAKE 3 ARENA. Първо, играта е само за мултиплеър. Второ, многообещаващ е новият engine, използващ ускорение с кривите на Bezier. Трето, най-голямо внимание е отделено на дизайна на нивата, тъй като оттам тръгва всичко - а дизайнерите на ID са смятани за едни от най-добрите майстори на картите. QUAKE 3 вероятно ще се появи през лятото на тази година.







Roller Coaster Tycoon



Думата Tycoon в названието на играта подсказва, че неин автор е прочутият дизайнер Chris Sawyer. RC TYCOON малко ще прилича на THEME PARK, но за разлика от нея тук градиш шеметно трасе в луна-парк - "спирала на смъртта" с лупинги на 360 градуса, остри завои и стръмни спускания. Естествено, започваш с допотопни дървени съоръжения, които често се разпадат, и стигаш до най-модерни, съществуващи само в развинтената фантазия на шантавия мистър Sawyer. Строиш и други атракции - състезания с автомобилчета, къщички на ужасите, люлки и т.н. С една дума, градиш "панаир на панаирите". Не обръщай внимание на дребните проблеми като този, че возещите се по "спиралата на смъртта" може от време на време да повръщат върху главите на зяпачите. От фирмата MICROPROSE обещават, че играта ще излезе през март 1999 г.

-GM-

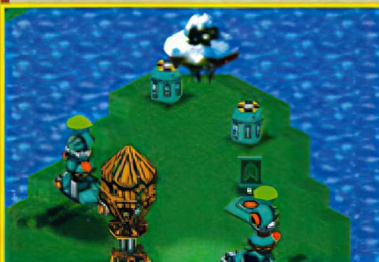
Продължава на 11-та стр.

Dark Reign 2

Фирмата PANDEMIC STUDIOS, която освен над DARK REIGN 2 работи и над втората част на BATTLEZONE, пусна някой и друг screenshot - колкото да поразсее малко тъмнината около DARK REIGN 2. За разлика от класическите real-time стратегии от типа на WARCRAFT или STARCRAFT, DARK REIGN 2 е изцяло в 3D със свободно въртяна и zoom-ирана карта. Играта е нещо като предисловие към първата серия. Сега ще разберем всъщност защо Империята така недолюбва Стражите на Свободата, откъде всичко води началото си, и тем подобни работи...









Tanktics

Отново игра с танкове и отново на фирмата DMA DESIGN. Но това не е обикновен танков симулатор, както вече си разбрал от рубриката Top News в брой 6 на твоето (и на още половин България) любимо списание Master Games. Сам си конструираш и сглобяваш танка - и мотора му, и оръжията му, и антената, с която ще го управляваш в борбата му с гадните черни Танкове и техните наемници. Бойните машини сътворяваш с помощта на Part-O-Matic, фуния, в която хвърляш всякакви предмети, но главно... овце. Хвърляш, значи, вътре, а оттам излизат нови части за любимия ти танк. TANKTICS изглежда отлично, а графиката тип cartoon е направо супер. В това всички вероятно ще се уверим много скоро.

THE LONGEST JOURNEY
скандинавска сага

Има Stark и Arcadia. Единият е светът на науката, другият - на магията. Двете страни на една монета...

Не е ясно на какво се дължи упадъкът на adventure-игрите, който впрочем не е качествен, а количествен. Може би никой не се интересува от адвенчъри. Никой, освен някои светли изключения сред компютърните играчи. Повечето геймъри днес се нахвърлят върху 3D-екшъните и спортовете и оставят графичната adventure в периферията на вниманието си. А кой издава продукти с риск за финансов крах? ZIMA SOFTWARE плюс може би LUCASARTS и SIERRA (въпреки че тя вече се пренасочва от класически adventure към 3D - виж KQ8). Или, ако се върнем с една обиколка в началото, какъвто е случаят THE LONGEST JOURNEY, adventure опитва да издаде непознат скандинавски тим. **Два свята** - наука и магия. Двата са свързани и взаимно зависими. Равновесието между науката и магията, между реда и хаоса, между реалността и фантазията - това е основата на всемира. Без равновесие светът няма да оцелее. Дванайстият страж на Равновесието напусна своята кула и като няма кой да изравнява силите, везните се накланят в посока на Хаоса. Настъпва времето, за което споменават много пророчества, а за съединените светове на Stark и Arcadie остава единствена надежда... **Нарича се April Ryan**, студентка по изкуствата, която може да пътува между двата свята, макар че още не го знае. В ръцете си държи ключа за възцаряване на Равновесието и съдбата на милиарди хора зависи от нея. За да се справи с тази задача, трябва да потегли на път, който ще я отведе на границата на реалността. И зад нея. Но най-труден е пътят до нейното собствено сърце... Това е най-дългият път ("The Longest Journey" за тези, които са зле с английския).

THE LONGEST JOURNEY е графична adventure, в която играчът управлява April Ryan чрез мишката в напълно интерактивна среда (така пише в описанието на играта, но същото го има и в речника за компютърни термини, отдел adventure). Играта е с над сто локации, разпространяващи се в три свята и обитавани от повече от петдесет различни персонажа, с които влизаш в съприкосновение (авторите не уточняват що за съприкосновения са - April е на сладките осемнайсет, така че...). **Що се отнася до техниката**, това е комбинация на 2D и 3D графика с разделителност 640x480 в 16- и 32-битов цветен режим, повече от хиляда полигона, над 200 fps на компютри около P-233. И още: динамични и цветни светлини, realtime сенки, прозрачност и други хубавини. Играта поддържа 3D чрез Direct 3D - както в GRIM FANDANGO например, където в рисувания и рендирания заден план са поставени 3D модели. Авторите обещават motion-capture (пренасяне на движенията на истински хора във фигурките в играта) за всички персонажи и реален поглед върху всичко това. Това са познати трикове (виж MASK OF ETERNITY), но изглеждат добре. **И какво? Очевидното е: общо взето интересна и "старомодна"** adventure с отлично техническо изпълнение. Преценявайки по картинките, THE LONGEST JOURNEY става. Ако авторите изпълнят и другите обещания - интуитивно и прегледно управление, разнообразни и забавни пъзели, развита интеракция с героите и други класически атрибути на adventure - не остава нищо друго, освен да пожелаем късмет на тези северни люде. Играта е за малцина геймъри, но точно те царски ще се забавляват.







Funcom / 6/'99 г.
Първата известна скандинавска adventure; интересен сюжет.





SHADOWMAN

По света комиксите жънат успехи отдавна, а и у нас са доста популярни, макар и по-отскоро. Повечето от тях, покрай своята простота и директност, са идеална основа за игри, в които ударението се поставя върху стрелбата, кръвта и оловото. За съжаление опитите да се пренесе светът на героите, говорещи с "балончета", в компютърната виртуалност, завършват като при филмирането на известни пиеси - почти винаги катастрофално. Супергероите с мозък като аспиринче (но с големи оръжия) се подвизават повече из конзолните игри, затова Вашето любимо списание MASTER GAMES не им е отделяло много място. Но може би точно SHADOWMAN ще срине тази бариера пред геймърите и техните PC-та и ще покаже правилния път, по който трябва да вървят компютърните версии на комиксовите истории.

Опитният дистрибутор на игри ACCLAIM отдавна работи и в света на книжнината. Фирмата май е докопала златната жила в тази мина. Нали помните - и предишната ѝ много сполучлива игра TUROK: DINOSAUR HUNTER беше направена по сюжета на комикс. Същото положение се очертава с оригиналния ѝ комикс SHADOWMAN, който е много популярен по света. Shadowman е името на герой, мутирал в душевно отношение, но в добрия смисъл на думата. Това не значи, че по цял ден се излежава в бяла стая с тапицирани стени (за да не си блъска главата в тях) и постоянно му текат лигите. Никой не обича героите да са пациенти на лудницата. Заболяването на Shadowman просто му позволява да живее в два свята - в призрачния свят на вуду-шаманите и в онзи на смъртта. За съжаление аз не съм чел комикса, но по всички въпроси се обръщайте към нашия Боци, който с огромно удоволствие ще ви отговори на запитванията (Боци е най-отзивчив и сърдечен, ако му звъннете някъде след полунощ). Сюжетът на играта е крайно приятен. Вуду-шаманка в тресавища в щата Луизиана прекарва кошмарна нощ. В съня си тя вижда призраци, които маршируват из необятните простори на мъртвите, а в главите им се въртят мисли само за смъртта.

ТРЕПАЧ на чудовища в ДВА СВЯТА





Но не мисли за тяхната собствена, а за смъртта на целия човешки свят, който се намира зад тънката ципа на вратата към различните измерения. О, ако тези неща се бяха присънили на някоя обикновена жена! Тя щеше да дочака сутринта и спокойно да се заеме с обичайното си пране, гладене и готвене. Но шаманката е дължна да осмисли сънищата си и да избира най-подходящия начин да действа. Тя пали огън в огнището и с помощта на тайнствени треви, магични слова и дяволски танци прави една маска. В този миг се появява и същество, свързано с маската. То може да се измъква от едно битие и да отива в друго. Възниква ОНЗИТАМ, призрачен боец за човешки права. Той е единственото положително същество, което е способно да унищожи армията на тъмните сили и да върне всичко така, както си е било преди. Маската си намира много особено място на неговото тяло - поради зломислие на шаманката ли, поради грешка в заклинанието ли, но маската враства в гърдите на героя. С нейната помощ може да се надничa в онзи свят, който е "зад ципата", но по-важният въпрос е: кой ще носи маската в нашия свят отсам? Много ясно! Нещастникът, който притежава това "второ аз", си ти самият. Обучението на младия боец започва в луизианските тресавища, където ТОЗИТУК изцяло се посвещава на тренировки под зорките погледи на вълшебниците. Той става все по-съвършен в раздаването на ритници, в боравенето с оръжията и в правенето на вълшебства. Тези последните пък са най-разнообразни, тъй като са свързани с магиите на вуду. Но времето е малко, а вражеските орди навалят една след друга. И ТОЗИТУК трябва да влезе през маската в тялото на своето "друго аз" - битката вече може да започне. В сюжета на



Накратко: Една екзотична voodoo-история. Шизофреничен герой (като медицинско понятие, не като обида). Развитие на героя, логически трикове и действия, които взаимно се комбинират, за да продължиш напред.



играта са преплетени истории от Стария завет на Библията, от разни други религиозни източници, както и от легендите за вуду-магиите. В SHADOWMAN са комбинирани 3D-екшъна и логическият адвенчър, който пък е развит много повече, отколкото в другите игри от подобен вид. С вече класическия 3D-поглед на главния герой в един момент бродиш из света на мъртвите, а в следващия миг - избиваш чудовища в непроходимите тресавища. Героят постоянно се усъвършенства (подобно на RPG-игрите), защото някои качества като силата, магията и ловкостта му трябва да са толкова по-големи, на колкото по-високо ниво се играе. Идеята на играта не е толкова в постоянното трепане на всичко, което шава, а предимно в придобиването на нови предмети и в разгадаването на различни пъзели. По този начин линейното действие ненадейно се прекъсва - за да доиграеш епизода, трябва да комбинираш предмети и от двата свята, да търсиш и намираш онова силно оръжие, с което да отблъснеш врага, и т.н. Щом решиш някоя много трудна гатанка, получаваш предмет или съвет, който пък ти помага да доиграеш играта по някакъв по-друг начин. Тъй че със сигурност при тази игра скука няма. Във визуално отношение SHADOWMAN обещава доста работи. Дори се фука, че ще можеш или да превключваш камерите в стил ALONE IN THE DARK, или да ги предоставиш на програмата. Както в POPULOUS 3, хоризонтът е реалистичен и без мъглявини или изгубване в безкрая, така че можеш да се движиш много по-активно. За да бъде атмосферата реалистична, в действие влиза новата изобразяваща система VISTA, която позволява на текстурите и на повърхностните модели да изглеждат много по-истински. Що се отнася до графиката - вижда се по картинките - и тя изглежда многообещаващо.



Интересните графични възможности и необичайният сюжет са основания за приятни надежди относно SHADOWMAN. Дано умниците от фирмата ACCLAIM изпълнят своите обещания - лично аз съм убеден, че няма да ни разочароват.

Acclaim /
Дата: 03/99 г.

-GM-





Продължава от 7-ма стр.

Driver

Слава Богу, още се правят оригинални игри! В DRIVER, както личи от наименованието, главният герой (ти самият) е шофьор. Но не на товарен камион, пътуващ по безкрайни и скучни магистрали, дето най-много се страхува да не го нападнат през нощта бандити. Не и шофьор на училищен автобус, който от скука надничa под полите на ученичките. Не, ти си наемник зад волана на автомобил, с който крадци бягат от местопрестъплението. Та значи "работодателят" те наема и ти трябва да си на определеното място точно навреме. Закъснееш ли, крадците ще се притеснят и ще офейкат (ако не ги хване полицията). Идеш ли по-рано от уречения час, полицията ще гепи теб. Времето е най-важният фактор, но невинаги всичко зависи от шофьора. Може да попаднеш в задръстване, може мостът над реката да е отворен, за да мине отдолу някой страшно бавен шлеп, натоварен с въглища. Освен това трябва да се полагат грижи за колата. Знаеш как е при преследванията - падат капаци, врати се късат, понякога се пътува и по покрив... А за всичко това трябват пари. Интересното е, че при гонениците с автомобили никого няма да размажеш нито по платното, нито по тротоара. Явно авторите на играта не са кръвожадни. Като в класическите филми хората отскачат настрани от твоя път и най-много по предното ти стъкло да се размаже някой и друг домат или банан от прегазените сергии. Графиката на играта изглежда чудесно, а и идеята е оригинална. DRIVER има всички шансове да е игра, за която да се говори със суперлативи, както някога се говореше за GRAND THEFT AUTO.









Summoner

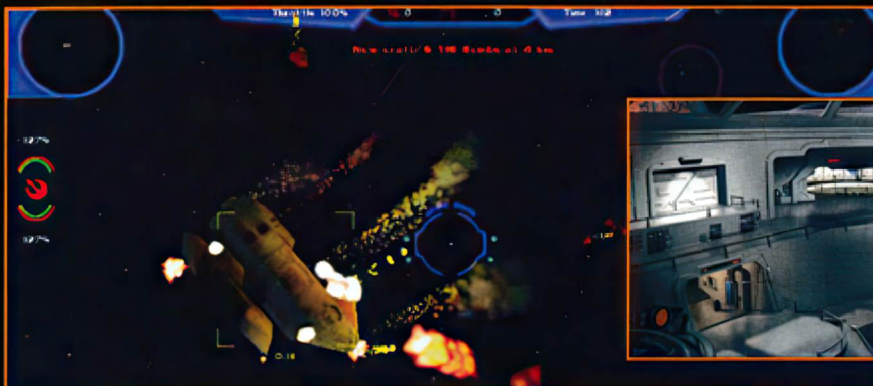
SUMMONER е дело на фирмата VOLITION, която преди време произведе FREESPACE, а сега работи над продължението ѝ. Но да не изпреварваме събитията - преди то да излезе, на виртуалния тепих ще се появи разработваната още от лятото на миналата година RPG-игра SUMMONER. Тя е от типа third-person, т.е. отличава се не само с прекрасна графика, но и с добър сюжет. Summoner може чрез специални пръстени на извиква демони, великани, свръхестествени помагачи и други подобни персони. Това качество се е предавало винаги от баща на син, докато се стигне до бедния Josef, който обаче се страхува от това си умение. Защото като дете се е опитал да спаси своето село от армията на нашествениците, но демонът, когото е повикал, избил половината от съселяните на момчето. Оттогава Josef не иска да използва своята сила. Магьосникът Yago обаче убеждава Josef да тръгне да търси тайнствените пръстени, които някога са му отмъкнати от онзи същия демон. Josef склонява и към него се присъединяват малкият разбойник Flege, боецът Jekhar и жрицата Rosalind. Всички те ще спрат злия демон. От VOLITION обещават, че играта ще има отлична система на битките, много нови вълшебства и всичко останало, без което едно истинско RPG не може да мине. SUMMONER ще се появи някъде през лятото или есента на 1999.

Преди няколко години на пазара на компютърните симулатори без конкуренция царуваше WING COMMANDER. Фирмата LUCASARTS се кефеше на първото място в класациите на адвенчърите и никой си нямаше и представа какво ще се случи по-сетне. В дъното на всичко беше мистър Lawrence Holland, който успешно промени развитието на компютърните игри за години напред. В онези месеци обаче всеки ден по малко вече се е работило над проект, имащ за цел да отмъкне геймърите далеч от INDIANA JONES с неговите quest-и и да срази всички конкуренти, този път сред компютърните симулатори. Опитът излезе успешен и на бял свят се появи X-WING - един от най-славните космически симулатори, който на два пъти беше продължаван, при това ставаше все по-добър както в графично, така и в звуково отношение. След X-WINGS и TIE FIGHTER излезе приемът с малко смущение X-WINGS vs TIE FIGHTER. По-късно мистър Holland нанесе още два удара със своите REBEL ASSAULT 1 и 2, превърна се в една от най-уважаваните фигури сред дизайнерите и в момента смята да докаже още веднъж своята класа с най-новото си произведение **X-WING ALLIANCE.**

Звезден финал на Star Wars

X-WING ALLIANCE

Какво ни очаква и кое няма да ни се размине? За пръв път в историята на всички PC StarWars-игри авторите благоволяват да предадат в ръцете на геймъра Millenium Falcon. И ако не ви се стори кощунство пипането на контролите в пилотската кабина, вие заедно с Millenium Falcon ще играете главната роля при нападенията срещу втората Звезда на смъртта. С тази решителна крачка пада бариерата, благодарение на която X-WINGS имаха своя особен чар - преди бяхте просто един от стотиците пилоти, които се сражаваха на страната на бунтовниците, и можехте винаги без големи последствия да загинете. Просто падаше един безименен войник. (Сигурно помните, че в ROGUE SQUADRON се вживявахте и в ролята на Luke Skywalker. Кой знае дали в следващата игра няма да бъдете в ролята на принцесата на палубата, този път на Tantive IV.) Освен във Falcon (който е главната примамка за всички StarWars-геймъри), в X-WINGS ALLIANCE ще седнете и в поизтърканите кресла на X-wing, A-wing и Y-wing заедно с новата и досега неизползвана командна кабина Z-95. Интериорите на всички споменати космически кораби е изцяло 3D, така че можете да въртите навсякъде виртуална глава, ако, разбира се, ви остане време за това в поройния лазерен дъжд. **Сюжетът на играта е съсредоточен само върху съюза на бунтовниците,** което значи, че няма никаква кампания на страната на Империята. Линията на действието ви превежда от евакуацията на базата на Хот, чак до събитията малко след унищожаването на втората Звезда на смъртта, което е много по-близо до сюжета на филма, отколкото предишните игри. Паралелно с бунтовническата история върви и друга - вие сте, между другото, потомък на стар род, който от незнайни времена се трепе със своите съседи заради властта над една локална междузвездна търговска мрежа. Така че когато не сте зает да пращате вражески TIEfighter-и по дяволите, опустошавате планетите и самолетите на съседа, за да знае той, кой тук е шефът. При тези "семейни" мисии няма да летите в самолетите на бунтовниците, а в корвета, която малко прилича на Falcon. А от време на време трябва да решавате на кое да дадете предимство: дали да защитавате флотилията, или семейството си. Тази втора линия на действието изглежда е била включена, защото дизайнерите ги е хванало срам, че всъщност само копират действието на филма. Не знам, може пък в това междинно пространство, което предлага петата част на трилогията, сполучливо да са вместени достатъчно увлекателни мисии. Ще видим какво се е получило от кръстоската на тези два самостоятелни сюжета... **Като новак няма да можете веднага да участвате в бойни акции.** Представяте си какво би станало, ако на всеки наивен ентусиаст му дадат да управлява скъп космически изтребител, нали? Затова трябва най-напред да преминете през класическите тренировъчни мисии и





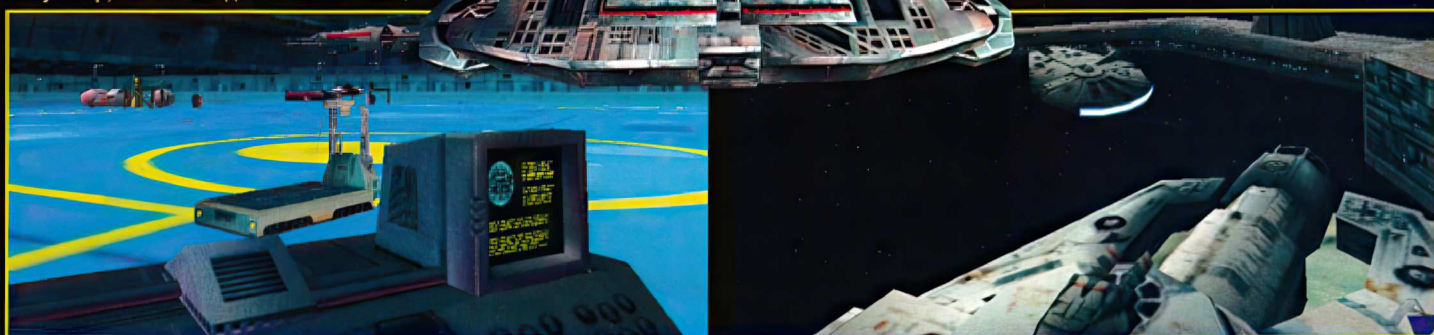


да придобиете квалификацията на правоспособен пилот. За геймърите са подготвени повече от 50 мисии, разделени в 9 части. Всяка част може да бъде започната отделно, както в X-WING, но доиграването на играта изисква да се справите с всички мисии. В рамките на една мисия от време на време се прехвърляте в различни системи чрез хиперкосмическо транспортиране. Този факт поставя X-WING ALLIANCE в съвсем друго измерение, тъй като се движите в ЧЕТИРИ (!) бойни полета, а не в едно, както беше досега. Като бонус към играта е добавен и комплектът мисии "Secret Weapons of the Empire", който предлага възможността да летите в експериментални и досега неизпробвани самолети. **Авторите обещават, че Wingman-ите ще имат някакъв "съвсем нов и великолепен интелект"**. Но ние си знаем, че такива обещания се дават редовно преди излизането на всеки нов симулатор, а после действителността се оказва по-друга. Така че нека да не си правим много-много илюзии. Системата за даване на команди, която беше много добра в X-WING, сигурно ще остане същата, макар и усъвършенствана. Осем души ще могат да поиграят deathmatch в локална мрежа, а двама - през модем. През Интернет (Microsoft`s Internet Gaming Zone) ни обещават игра за четирима пилоти, но не знам, дали при нашите родни условия това може да стане. Но както и да е! Като се наситите да играете сингъл или мултиплеър, можете да си вкарате в едитора собствена мисия с неограничен брой неприятели, структури, космически кораби, корвети... въобще всичко. **Що се отнася до хардуера,** нещата изглеждат много добре. Макар че X-WING ALLIANCE ще поддържа всички видове 3D карти, за да я играете е достатъчен Direct 3D. Направо изглежда невероятно, че във времето, когато повечето игри отказват да тръгнат на компютър без допълнителни ускорения, се появява игра, която не се интересува от никакви 3D карти. Причината изглежда е в това, че engine-ът не е нищо друго, освен подобрен engine на X-WING, който обаче позволява до два пъти повече обекти на сцена. А като си помислим, че и в стария X-WING имаше какво да се види... **Музиката, вложена като CD-track,** няма да изненада никого. Същото важи и за дигитализираните гласове на артистите от някои ключови филмови моменти ("I`ve got a bad feeling about this."). Допълнителните звуци според авторите ще са великолепни при всички карти. Нещо повече, X-WING ALLIANCE обещава и поддръжка на 3D-звук. А ако случайно имате карта SB Live, бъдете уверен, че звуците ще са прекрасни. Така че, както изглежда, тази космическа битка с комплектен 3D може наистина да се окаже нещо много интересно. **Своя смъртоносен** кораб управлявате с мишката, клавиатурата или джойстика. Но ако се смятате за авангардист, можете да пилотирате и с feedback-волан и педали. **Всички положителни качества от предишните игри, свързани с динамичния сюжет, новата графика и звуци, както и възможността лично да пилотирате Millenium Falcon обещават едно изключително симулаторно преживяване.** Да се надяваме, че новата игра ще е оригинална и добра в игрово отношение и няма да злоупотреби с любовта на геймърите към Star Wars.

Още един от любимите StarWars-симулатори. Нелинейно действие. Възможност да се пилотира Millenium Falcon. Няма необходимост от 3D-карта. Активно използване на хиперкосмическо транспортиране.

Totally Games / Lucasarts
Дата на излизане: 03/'99 г.

-GM-



След BATTLEZONE и ASTEROIDS явно ще се изкефим с римейка на още една стара легендарна игра. Първите две обаче са повече приспособяване на стари coin-up към днешния стандарт, а HIRED GUNS е преработка на хит (и за Amiga, и за PC още през 1993 г.). Атмосферата, която фирмата DMA DESIGN вдъхваше на игрите си (например леко садистичната WALKER), в ония години шашваше играчите, които със своите, умножени по четири мъжки сурови характери, трябваше да преминават огромни нива, фрашкани с врагове и клопки. HIRED GUNS е толкова оригинална, че направо се пукаше по шевовете от нови идеи. Колко игри тогава можеха да се похвалят с "кооп" на четирима играчи наведнъж на един компютър, да не говорим за Amiga? Кои игри тогава изискваха максимално сътрудничество между четирима (класическите dungeon-и от типа на DUNGEON MASTER също работеха с четири действащи лица, но всички в едно и също поле)? В кои игри можеше да се строят автоматични топовни кули? В колко игри оръжията ръждясваха и се разпадаха под водата? А такива хрумвания в HIRED GUNS има стотици и благодарение на тях геймърите се забавляваха неистово дни и нощи наред. И още: deathmatch-ът на един компютър също не е за изхвърляне, тъй че далеч-далеч преди да се появи DOOM играчите можеха да се гонят по коридори и отворени терени, да се борят със своите бивши другари, превърнали се във врагове. За времето си HIRED GUNS беше прекрасно изпипана. Отлична атмосфера, чудесна музика, блестяща графика. Плюс десетки оръжия, впечатляващи интериори, опасни и страшни врагове и главни герои, които можеш бодро да си оглеждаш, ако си превключил на поглед от друг персонаж. Погледът на всички фигури присъстваше едновременно чрез разделянето на екрана на четири секции. Подобна игра от онова време е SPACE HULK, която също предлага гледните точки на останалите членове на отбора (пет), но е невъзможно прякото им контролиране. Точно това разделяне, както и едновременното управление на четирите фигури беше дотогава нещо непознато, което заедно с всичко останало направи мит от HIRED GUNS.

HIRED GUNS

Здравейте, бойни ветерани. Помните ли HIRED GUNS? Тъй вярно? Тогава: Мирно! Слушай моята команда! Край на спомените! HIRED GUNS се завръща.

А сега, славни геймветерани, да изтрием сълзите на умиление и да зарежем носталгията. Нека се пренесем в днешни дни, когато се подготвя раждането на ново чудо. Фирмата PSYGNOSIS скача направо в най-дълбоката вода и прави римейк на HIRED GUNS. Естествено, използвайки най-новите технологии. По-точно, избран и купен е лицензът за 3D engine-а на UNREAL. Производител този път не е фирмата DMA DESIGN, а почти неизвестната DEVIL`S THUMB ENTERTAINMENT, която обещава да хвърли играта в обятията на геймърите през юни. Действието се развива в планетарната система Luyten през 2532 г. В онези бъдещи времена три хищни и ненаситни корпорации (Betelov, Grenworld и Tesseract) са поробили нещастните колонисти от Земята. Срещу тиранията се възправя бившият наемен войник Kircher, който е привърженик на максимата "око за око, зъб за зъб". Сред своите приятели той избира трима юнаци (Rorian, Osverger и Myriel) и решава с тяхна помощ да сложи край на терора на узурпаторите, които са завладели всичко и мислят само за печалба. Всъщност Kircher работи под прикритие за същите тези корпорации и дори изпълнява разни техни опасни задачи, но истинските му намерения са известни единствено на самия него. Сещате се какво ще му направят иначе работодателите, нали? Както в оригиналната версия и тук погледът върху играта е разделен на четири секции, т.е. акциите могат да се разиграват на четири различни места едновременно (или на едно място под четири различни ъгъла). Сега обаче има възможност да превключите всеки отделен поглед на full-screen, да се наслаждавате на приказната графика или да се концентрирате само върху акцията. Но както казва народът, сам воинът не е воин. Затова отделните войници са със специфични възможности, които използват по предназначение, докато другите членове на групата ги прикриват от неочаквани нападения.



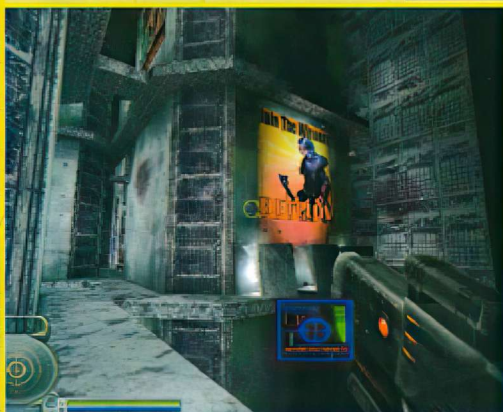


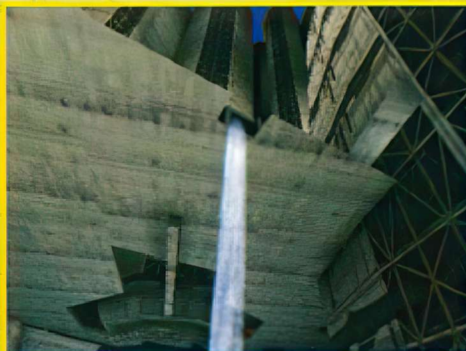


голям спомен, голям римейк



HIRED GUNS не е екшън-игра - не беше в оригиналната версия, не е и сега. За да имате шансове за успех, трябва да комбинирате както своите екшън-способности и умения, така и стратегическото си мислене и планиране. Правилното разположение на членовете на групата, синхронът в действията на отделните бойци в нея, доброто и прецизно планиране на времето са все познания, които трябва да овладеете, щом ще сте наемен убиец. Engine-ът осигурява на играта чудесна визуалност, макар и в малко по-необичаен стил. Тук все пак става дума за нещо повече от преминаване по коридори и избиване на извънземни. Пред вас има десетки великолепно моделирани, текстурирани и ефектни нива, в които се употребяват всички възможности на Unreal engine-а: прозирни ефекти, отблясъци, динамични цветни светлини, мъгли и какво ли още не. Освен това всички нива донякъде са интерактивни и реалистични - можете да си ремонтирате съоръженията, да пробивате дупки в космическата станция, да управлявате брониран боен влак. Естествено, HIRED GUNS няма да е никаква пукотевица без съответните оръжия - стрелкови и други, които обикновено стават за "близки срещи от третия вид". Играта и тук е на ниво, затова не се бойте, че разполагате само с някакви видоизменени оръжия от първоначалната версия. Автоматичен моторен трион, плазмена пушка, арбалет, минохвъргачка - това е само мъничка част от бойния арсенал. Както в UNREAL или BLOOD, оръжията имат най-различни начини на употреба, за да не ви е скучно, когато убивате, нали така. А, да не забравим за мултиплейъра. Боже, като си спомня как на времето при Amiga трябваше да се блъскаме около един компютър и около една клавиатура, мило ми става... Но пък сега има Интернет или локални мрежи - новата HIRED GUNS предлага игра до 8 играчи. Още не съм наясно дали е за 8 души в кооперация в два отбора, или е deathmatch на два отбора един срещу друг. Но и в двата случая забавлението е гарантирано. Защото, ако при ред други игри кооперативният мултиплейър напълно липсва или е ограничен само за отборен deathmatch, идеята на HIRED GUNS, основана върху кооперация на четири фигури, никак не пречи на мултиплейър, идентичен с играта за един геймър. Идентичен като дизайн на мисиите и като съдържание, а не като удоволствие, което, естествено, при мултиплейъра е на по-висше ниво.







Devil`s Thumb Ent. / Psygnosis
MIN: P 166, 16 Mb RAM, 16-bit Soundcard, 2X Speed CD-ROM, Glide (3Dfx), and Open GL Дата: 06/'99 г.

-GM-





Дано съм разбудил интереса ви към един от най-обещаващите проекти на 1999 г. Макар че през тази година очакваме и други добри мултиплейърни игри (STARSIEGE TRIBES, TEAM FORTRESS 2), HIRED GUNS се очертава като хит. Що се отнася до играта за един играч, нямай съмнения, читателю наш, много вероятно е PSYGNOSIS да повтори предишните си успехи, а да постигне и нови. Има такива изгледи.

WHEEL OF TIME

Като заваляха нови и нови 3D-игри, та цели години. Тихо, кротко, без да спират. Ама случайни, ама банални и като на конвейер правени. И все се мъчат да ни вземат акъла с технически хватки. А в игрално отношение ги няма никакви. Е, има и изключения като HALF-LIFE и THIEF. Обаче, внимание! Сега се подготвяло нещо, което не само ще да е със съвършен 3D-engine, но и със суперсюжет. Става дума за WHEEL OF TIME, за която те открехнахме в #9 на Master Games. Е, не съм очарован от използвания engine на UNREAL, въпреки разработката на светлините, която дава страхотни възможности за направа на отделните нива. А може и да греша. **Гаранция за подготвяната игра дават фирмата, която се е заела с изработката й** - LEGEND ENTERTAINMENT, и момчетата, които свещенодействат там. Те отскоро работят и за дистрибуторската фирма GT INTERACTIVE и правят качествени сюжетни игри. Например SHANNARA или BLACKSTONE CHRONICLES. И до днес се мотаят из паметта ми техни прекрасни локации, съпроводени с чудесна музика. А тези старички адвенчъри бяха най-впечатляващи със сюжетите си. **Знаеш ли какво имам предвид, повтаряйки думата сюжет? Това е онази граница,** която разделя игрите на два вида: интересни или не! При момчетата от LEGEND ENTERTAINMENT номерът е, че зад почти всяка тяхна история се крие изключителна книга, по чийто сюжет е изградена играта. WHEEL OF TIME е по мотиви на едноименната многология на писателя Робърт Джордан. Ако си надникнал във въпросната много дебела книга, няма как да не затънеш в нейния фентъзи-свят. Не се отчайвай, ако не си я чел! (В нашата редакция само Бат-Ник е по такива подвизи - той чете всичко, а само първата й част е колкото средностатистическа тухла.) Авторите на играта се кълнат публично, че всичко е много интересно. **И така,** става дума за качествен 3D-екшън с елементи на RPG, разположен във фентъзи-свят. Нови хрумвания, нови идеи и страхотна техническа разработка. Игрите с пукотевици обикновено страдат от липса на добри и качествени сюжети, но тук май е другояче... **Любопитна подробност:** авторите хем говорят за адвенчър-интриги и за качествено развиващ се герой, хем упорито възразяват срещу определянето на играта като адвенчър. Много държат, че това е екшън с великолепно разработен мултиплеър. Това напоследък изглежда е мода: първо деянията, после - адвенчър-елементите. Обикновено не обръщам внимание на такива алабализми, но щом го твърди LEGEND ENTERTAINMENT... Направили са толкова много добри игри.

Legend Entertainment / GT Interactive

Дата на излизане:7-9/'99г.

-GM-









RPG-елементи, качествен мултиплеър, изключителни майстори стоят зад този проект

Дано, дано, дано... скоро дойде игра. С прекрасна графика, изпипана архитектура на нивата, хубава музика и епохален мултиплеър. Освен scrennshoot-ове, не съм виждал нищо със собствените си очи, нито чул със собствените си уши, така че написаното тук е надежда. Наша обща надежда!

RAYMAN 2

Французите са странен народ. Ядат охлюви и жаби (не само!). Пият странни питиета, като оригинален коняк (не само - и истинско вино!). Снимат филми, които вечно захилените американци не могат да асимилират. За да запазят чистотата на родния си език, не използват чужди думи дори в компютърния бизнес (PC Speaker = Haut parleur; не пътувай до Франция, за да купиш компютър - няма да се спогодиш с продавача дори за думата computer!). Накратко казано, стремят се да изглеждат като себе си. Франкофони обаче има колкото щеш. Френски говори половината Африка, част от Канада и други страни. Националното самочувствие от само себе си е настроено на максимум, така че нека спокойно да пропуснем франк-отклоненията. Още повече, че тези странници правят особени компютърни игри (ATLANTIS, DRAGON LORE...), които нямат успех извън Европа, но иначе са много качествени и близки до нашия национален манталитет. **Впрочем RAYMAN 2 не е типично френска прищявка от типа на DARK EARTH.** Просто от Запад към нас се приближава качествено продължение на популярната игра. **Втората част носи белезите на своята предшественичка повече от забележимо.** Подобно графично изпълнение и същото съдържание. Сюжетът е малко по-различен, но все едно, при подскачането на него никой не му обръща внимание. Прибавят се обаче няколко уловки. Според високопоставен източник, който не желае да бъде посочван, главната фигурка би трябвало да умее да танцува див танц, предизвикващ смъртоносен дъжд. От свое лице пък добавям, че RAYMAN е поглед в неизбежните джунгли, пещери и подземни рекички. Новост е подводният свят, където, освен задължителните проблеми с намаляващата енергия и ятата пирании, трябва ловко да пазиш въздуха, от който имаш чувствителен недостиг. Любителите на адреналиновите спортове сигурно ще се зарадват на възможността да покарат водни ски, включително по трамплините за скокове. Конфликтът с пиратите пък осигурява драматична кулминация на играта. Общо за любителите на тази странна дяволия са подготвени двадесет и пет обширни левъла, разположени в тринайсет свята, в които да утолят своя копнеж за скокова игра. **Хардуерните изисквания са приемливи:** 3D ускорител, поддържащ DirectX; 32 MB памет; Pentium на 166 Mhz. Ако към тази база прибавиш играта, очакват те 40 часа gameplay, 45 минути оригинални композиции с качество dolby surround sound, 32-битова графика и множество коридори, левъли, а може би и някакъв таен, нормално недостъпен свят. Тази игра би трябвало да излезе през февруари. Значи може вече да ти е под ръка.









Продължение на успешната скокова игра, обширни левъли, качествена техническа обработка

На любителите на френската фигурка препоръчвам да посетят страницата http://www.rayman2.com. Тя не само е много добра, но и освен информации за въпросния проект, тук можеш да си снемеш wallpapers и теми за Windows и евентуално да си съкратиш чакането с JAVA игричка.

Производител:
UBI Soft

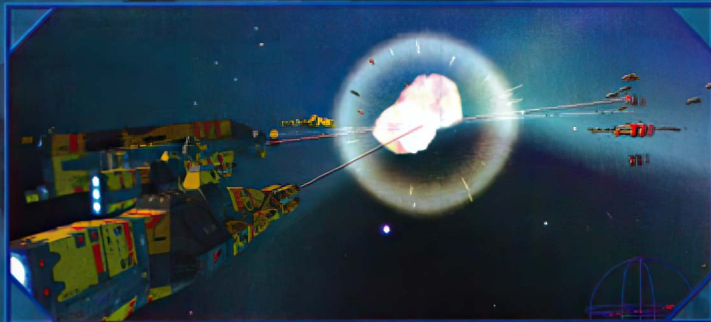
-GM-

една едра надежда
HOMEWORLD

Аз, неидентифицираният субект, който пише за компютърни игри в MG, съм зареден с нещо като подпрограма, която може да бъде наречена "съмнение". Винаги имам едно наум дали отрочетата на някое голямо game-семейство не са просто предъвкани стари идеи, с които хич не е приятно да се занимаваш. Това е нещо като защитен механизъм, първичен инстинкт. В случая с HOMEWORLD защитният механизъм си затрая, а инстинктът каза "Има нещо!". Първи го загря Иво, после се усети Боци, сетне другите и накрая колективният субект в мое лице седна да пише. Седнах и първите ми думи са: "Тази игра е прекрасна. Тя е преломна. Такава новаторска разработка на графичния engine не съм виждал." При това (за съжаление) никой от фирмата SIERRA не ме е подкупвал, за да го напиша - правя го честно и некорумпирано.

НЕЩО ЗА I-ОПЕРАТОРИТЕ

Историята показва, че игрите, които залагат най-вече на мултиплеъра, никога не са били много успешни. Родната ни България е живо доказателство за това, тъй като далеч не всеки у нас разполага с компютърна мрежа или има бърза връзка с Интернет. DOOM например стана популярен по цял свят, но мултиплеърът се оказа само допълнително разнообразие, докато основната му сила са мисиите за един играч. Така е горе-долу и при другите 3D-екшъни, при които свързването в мрежа е вече нещо стандартно. Това е едната група игри, които вие, любими геймъри, може би вече сте изпробвали в клубовете и сте надниквали в невероятния свят, където главният ви противник е човешкият интелект. Но има и друга група игри, които са ви недостъпни, защото изискват бърза връзка с Интернет, а това



в нашата родна действителност все още е в областта на фантазията и по-далечното бъдеще. Например и по-старата MERIDIAN 59, и по-късната ULTIMA ONLINE са неща, които вървят само през Inet. Тези игри предлагат свой свят със собствени правила и своя си атмосфера. HOMEWORLD също е за повече геймъри и ще се играе през Интернет.

НЕЩО ЗА СЮЖЕТА

Имало едно време Kushan-и. Те били миролюбиво население, което живеело в някакво далечно кътче на Космоса. Живеело си справедливо, тихо и мирно. Обществото им било много развито в технологично отношение и нямало никакви причини за престъпления, злоба, завист и алчност. Всичко било като в приказките, но продължило като в лошите сънища. Неочаквано се появили войнствените Taiidan-и, които победили Kushan-ите и ги изселили на далечна планета. След което тия Taiidan-и чрез откраднатите технологии започнали да покоряват целия Космос. Едва след няколко години Kushan-ите се окопитили и с помощта на последния си останал космически корабмайка тръгнали на кръстоносен поход срещу завоевателите.

НЕЩО ЗА ОБРАЗА

HOMEWORLD е космическа стратегия, пълна с превратности и изненади, както и с великолепна 3D-графика. Не, не става дума за 3D-рендирани intro или интериори. Играта е абсолютно триизмерна. Космическите кораби в най-подробни детайли се разминават помежду си и ти имаш чувството, че наблюдаваш всичко това като закачен на пирон някъде в безкрайното пространство. Отляво и отдясно се мяркат товарни кораби, формират се конвои и нападателни групи. Чрез новата графична концепция всеки космически кораб изглежда различно, а след излитане става все по-малък и малък в далечината. Размерите на корабите са най-различни - има и като точици, има и като мамути (не като в STARCRAFT, където всички са горе-долу еднакви). По-малките машини могат да използват по-големите като докове, където едните и другите взаимно се ремонтират или се съединяват и така стават по-мощни. Има кораби за добив на суровини и такива, които могат да следят по ЧЕТИРИ цели независимо една от друга, и нападателни кораби, налитащи като оси, и т.н., и т.н. Не са пренебрегнати физическите закони на Космоса, така че ако преминеш по орбита, прекалено близка до някое слънце, гравитацията влиза в действие и "Сбогом, мой екипаж, прощавай, верни мой пилоте"... Камерите ти позволяват да превключваш към няколко погледа и във всеки момент да контролираш състоянието на своята армада, която изглежда абсолютно реалистично.

<u>И още нещо: HOMEWORLD не изисква 3D-карта, макар че я поддържа.</u>

ПЕТТЕ SCI-FI СТРАТЕГИИ, КОИТО ПРОМЕНИХА СВЕТА

1. REBEL STAR
2. NETHER EARTH
3. DUNE II
4. STARCRAFT
5. HOMEWORLD

НЕЩО ЗА ДИЗАЙНА

Най-важното нещо във всяка стратегия са суровините, които





по принцип са навсякъде. При HOMEWORLD на задния фон на всяко ниво се прожектират мъглявини и метеоритни дъждове, от които можеш да добиваш животоспасяващи елементи. Първият ти товарен кораб обаче е с ограничен капацитет и може да извози само няколко тона от добитите суровини. Затова трябва да си измислиш нов, по-добър и по-бърз кораб, с по-голям тонаж, а след това - все по-нови и нови кораби. Ясно ти е вече, че основното ударение в играта е поставено върху научноизследователската дейност и разработката на нови технологии. Авторите на HOMEWORLD при дизайна са се придържали към добрите стари космически оръжия, така че няма нищо непознато - лазерни лъчи, управляеми снаряди, бомби... Всяко оръжие обаче действа по различен начин. Едно блокира компютрите на палубата на врага и корабът става беззащитен и готов за разграбване. Друго поврежда моторите. Естествено, важно е коя част на противниковия кораб уцелваш със своето оръжие.

НЕЩО ЗА БИТКИТЕ

Космосът не е - и в HOMEWORLD не е - спокойно място, където можеш тихо и кротко да си живееш живота. Битката е на живот и смърт, така че миролюбивите Kushan-и са принудени да овладяват езика на оръжията и да изтребват враговете си. Налага се да унищожат шпионските спътници на противника, за да могат да поемат по пътя към своята родна планета. Но Taiidan-ите не са единствените, които им се пречкат по този път. Из Космоса скитат пирати, които си имат свои начини да те спрат или забавят. Ако обаче успееш да унищожиш техния корабмайка, сдобиваш се с толкова ценен материал, колкото не си имал никога преди. Пиратите обичат да нападат внезапно, затова внимавай. Друга досада са търговците. За тези тайнствени същества не може със сигурност да се каже дали са ти приятели, или врагове, но доколкото превозват изключителни ценности, по-добре е горният въпрос да не те вълнува. Може би ще си кажеш, че за един Космос две раси са малко (виж STAR TREK), но в HOMEWORLD, където борбата за оцеляване няма край, едни пирати и едни търговци стигат, та чак са предостатъчно.



Сблъскваш се с нива, където търговците не се появяват и си оставен да разчиташ на собствените си сили. Или обратното, при преминаването през hyperspace неочаквано те нападат пирати и се озоваваш с останалата част от разпердушинената си армия в някакъв абсолютно непознат сектор.

НЕЩО ЗА ОЦЕЛЯВАНЕТО

Авторите на играта обещават, че дизайнът на мисиите е такъв, че предишният ти опит на геймър няма да има фатално значение. Тоест трябва ти само малко късмет, за да не се въртиш като шантав до безкрайност в една и съща мисия. Ако си начинаещ например, играта веднага ще "схване" това и ще изпрати срещу теб не шест изтребителя, а три, че да ти е по-лесно. Мисиите не са винаги едни и същи, макар че всъщност работата е все тая: опукваш врага и продължаваш напред. Понякога твоят кораб попада в непроучена област, пълна с астероиди, които обаче са фрашкани с редки и ценни за теб суровини. Друг път просто трябва да стискаш зъби и да си пазиш живота. Някоя мисия пък е шпионска. Въобще ще има всичко, само и само HOMEWORLD да не ти доскучае. А като играч, който постепенно открива тайните на Космоса, ще се чувстваш като част от една хубава SciFi-книга.

НЕЩО ЗА УШИТЕ

Музиката идва направо от CD-то, но най-важното са звуците, репродуцирани от някакъв удивителен механизъм. В играта са вкарани около 8000 думи, които програмата може да трансформира в 80 000 комбинации, при това те звучат всеки път различно! Ако имаш късмет, няма да чуеш нито едно изречение, произнесено по един и същ начин. "Yes, sir!" не звучи еднакво в хангара (там има ехо), в малкия кораб, в големия кораб и т.н. Ескадрилата от десет изтребителя докладва всеки път разни неща, пилотите крещят, когато уцелят кораба им, разговарят помежду си ("Left wing, Patris" - "Acknowledge, sir!"). Просто - приказка.



Кои са Alex Garden и Relic

Alex Garden още на 15 години ентусиазирано започва да прави компютърни игри, подобно на много други тийнейджъри, но бързо разбира, че с гол ентусиазъм нищо не става. Започва да работи за фирма DISTINCTIVE SOFTWARE заедно с Don Mattrick (който сега е начело на ELECTRONICS ARTS). Тук среща и Chris Taylor, от когото, както сам твърди, научава всичко. По-късно работи известно време в ELECTRONICS ARTS, в отдела за PlayStation, а още по-сетне основава фирмата RELIC. Дебютната му собствена игра е точно HOMEWORLD. Alex сега е на 23 години, а повечето му колеги във фирмата са дошли от ELECTRONICS ARTS. Благодарение на опита на програмистите, музикантите и графиците в HOMEWORLD има страхотни новости, всъщност цяла нова система на игра. Да им стискаме палци на тези момчета!

Relic / Sierra
Интернет: http://www.relic.com
Дата на излизане: 05/'99 г.

-GM-





Screen Shots

Unreal Tournament



Скоро след като беше обявено, че се подготвя QUAKE 3, фирмата EPIC реши да не остава по-назад и съобщи, че също прави 3D-екшън главно за мултиплеър. TOURNAMENT има, естествено, engine-а на UNREAL, към който авторите са прибавили нови текстури и графика, подобрили са интерфейса и са добавили нови оръжия и карти. Нови са и видовете deathmatch-битки - CTF, познат ни от DOOM; Assault, където единият от отборите трябва да проникне в базата на съперника и да проведе акцията, да избяга от затвора, да взриви терминал или дори да превземе влак; Domination, в който двата отбора се сражават за controlpoint-ите, разпръснати по цялото ниво. За да спечели controlpoint, играчът трябва да остане на определената точка 4 секунди, ако точката е неутрална, и 8 секунди, ако е завзета преди това от противника. EPIC копира от QUAKE 3 ARENA камерите, разпръснати на определени места из нивото, така че неучастващите в момента играчи да могат да следят какво става. Играта има и сингълплеърни битки под формата на botmatch. UNREAL TOURNAMENT вероятно ще излезе през март.

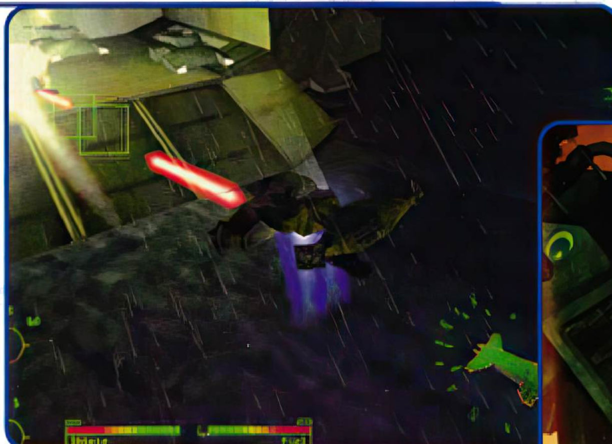


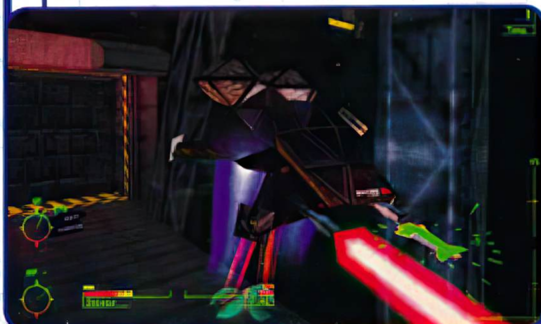




Lander

LANDER е първата игра на фирма PSYGNOSIS, която излиза на DVD. Тоест нещо съвсем естествено са перфектният звук и великолепните филмови сцени, които наблюдаваш от няколко камери. Сюжетът започва през 3023 година, в която ти, главният герой в играта, тръгваш из Слънчевата система да си търсиш късмета. Преди това си участвал в специална научна експедиция в древен град на маите, където е открит особен стар предмет, явно от извънземен произход. Трябва да установиш за какво точно става дума, а ключът към загадката е някъде по планетите на Слънчевата система. Най-просто казано, целта ти е със своя кораб да се спуснеш ниско над определената планетата, да откриеш важния предмет, да го вдигнеш с изтеглящия лъч и да го закараш там, където трябва. Пътят ти не е постлан с мек килим - минава през опасни пещери, вражески кордони и ята извънземни космически кораби.







-GM-

Какво ново в CRYO?

Казваме CRYO - разбираме "нови, оригинални и невероятни игри". И обратното. Има май нещо вярно в тази две твърдения. Отличната DUNE, перфектният адвенчър ATLANTIS, великолепната смес от стратегия, адвенчър и пукотевица в UBIK, шантавият GADGET, RING... В CRYO не обичат да си губят времето и за 1999 г. готвят няколко проекта, за които са ни предоставили засега само картинки и никаква друга информация. Но ние предполагаме за какво става дума.

GUARDIAN

По всичко личи, че тази игра ще върви както с engine-а, така и с графиката на UBIK и ще е екшън-адвенчър с елементи на RPG. Сюжетът започва с открадването на тайнствен древен предмет от музей. Ти, естествено, хукваш да го диреш, а по петите ти тичат различни земни същества (гангстери примерно), и "неземни"- духове, чудовища и изроди, срещу които са необходими много вълшебства. От CRYO се заканват, че вълшебствата ще са невиждани, но нека да почакаме до март.



ATLANTIS 2

Продължение на първата серия, изградено върху подобна система omni-3D. При по-мощни компютри ATLANTIS 2 ще работи в truecolor с разделителна способност 1024 x 768. В новата игра геймърът няма да е принуден да си избира места само в потъналия континент Атлантида, а може да замине и при маите или да иде в Ирландия. Играта ще е готова през ноември 1999 г.





-GM-

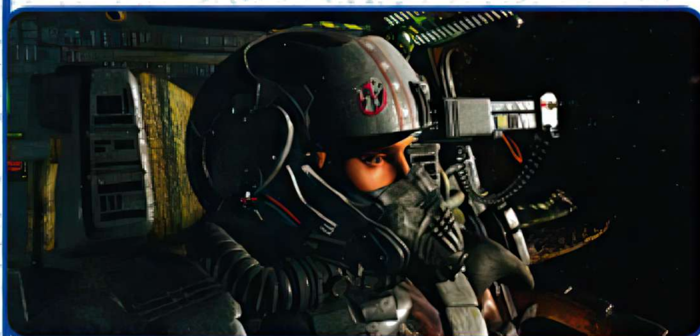


TIME MACHINE

За тази игра не се знае нищо друго, освен че става дума за пътуване във времето. Има сведения, че ще прилича малко на JOURNEYMAN PROJECT, но не и в графиката, която пък щяла да напомня на ATLANTIS. Истината ще научим през октомври.

CHRONICLES OF THE BLACK MOON.

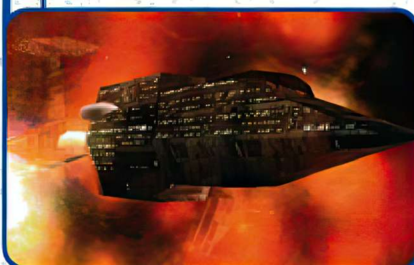
Е, за тази игра на CRYO не можахме нищичко да докопаме. Ще чакаме.





Imperium Galactica 2

Задава се продължението на отличната стратегия IMPERIUM GALACTICA, този път в доста прилични нови 3D-одежди, напомнящи донякъде на HOMEWORLD на фирмата SIERRA. Отново целта ти е да превземаш галактики, да се сражаваш с извънземни, които са толкова гадни, че от вида им може да се вкисне и Млечният път, да държиш здраво в ръцете си колониите, които те снабдяват с храна и муниции. Имаш възможност да създаваш космически кораби според собствените си представи - бързи, бавни, слаби, мощни... Можеш да изпращаш при враговете си свои шпиони и саботьори. Всичко обаче се решава в битката, в която трябва да завладееш над 100 планети с помощта на някакви си 150 изобретения...





JAGGED ALLIANCE II

За да се прояснu сцената и окото да съзре езерцето, трябва силно да се замахне със секира в мъглата, те да проплачат и да се оттеглят, а ние да видим какво става на сцената.

СЦЕНА 1

Младеж пристига до плачещата върба, тъжно насочена към полузамръзналото тресавище. Идва да й шепне - както всяка нощ. *"Моя мила, върбо, пак съм тук. Хайде, хубаво ще се притисна към теб. Прекрасно е така да те допирам. Сега почти бих... (-censored-). Ти, моя мила върбичке! Дойдох да ти разкажа всичко. Днес обаче трябва бързо да свършим, защото ми е стрррашно ссстудено.* Нали помниш как преди три години ти се доверих за безправието и неправдите, които ме сполетяха. Тогава един хубостник ми записа JAGGED ALLIANCE от SIR TECH, сякаш това не е нищо особено, а ти рече, че тази игра е красота, която няма равна между стратегиите, и, както винаги, беше права - наистина е красота! Но на когото и да думах, никой не щя и да чуе за това. Някаква си там JAGGED ALLIANCE, не я знаем... Говеда. Така продължи дълго, но с времето играещите хора прогледнаха и играта JAGGED ALLIANCE стигна до заслужената слава - наистина късно, но все пак. *Приятелите от SIR TECH помнят добре как ги харесвам и изпратиха първо на мен първата готова версия на JAGGED ALLIANCE II.* Пристигна вчера сутринта, а аз дойдох при теб сега да се успокоя, мъдра върбичке. Да ти кажа, веднага я инсталирах. И изведнаж навсякъде видях завист, че имам тази плочка от SIR TECH. На предишната част никой не обърна внимание, а сега продължението внезапно интересува всички. Получавам спазми, като си помисля колко лицемерни са хората. Така или иначе, бях щастлив, когато този блясък от SIR TECH тръгна. Отвориха се познати менюта и пое хубава музика. Отскочих в "ДабълюСи" да прочета heftmanual-a и да си припомня, как всъщност се играеше тогава. Надзърнах в гъсто написаните петдесет страници. Върбичке моя, това е страшно трудна игра! Този manual ми припомни, че положението е ужасно сложно и без английски няма напредък. Препрочетох го целия, всичките петдесет страници - нали ми каза да чета всичко. Дяволски добър съвет! Иначе нямаше да мръдна, както трудно се управлява, а този път стигнах до края. Страхотно трудно за игра, дори се чудя, че някога съм я играл. Но това веднага отпадна, когато отново посегнах. Защото, ако играеш добре... Не знам защо, така е! Просто не знам! AAAxxx!!! Прощавай... Брр... почакай, трябва да те пусна за малко, изтръпват ми краката. Така, сега е по-добре."

СЦЕНА 2

В къщичката на хълма зад езерцето свети прозорче. Зад него - стаичка. В стаичката има маса, монитор и меню. В менюто е скрит цял свят, който се нарича Arulco. Зад седем стени в този свят е стои лошата кралица Deidranna Reitman, която властва с желязна ръка. Кой ще помогне? Който може, стига да е от другата страна на екрана и да взема наемници чрез Интернетската Асоциация на Международните Наемници. *"Такааа, когато главата ми е в тази твоя дупка, ми е по-топло (това звучи странно).*



Надявам се да не ти пречи. Знаеш ли, върбичке, радвам се, когато игрите първо ме питат за всичко възможно и аз мога сам да правя доста неща. JAGGED ALLIANCE II е идеална в това отношение. В началото си избрах дали ще меря разстоянието в метри или ярдове, дали искам сюжетът да е повече Sci-Fi или по-скоро реалистичен. Дали играта да се управлява като в първата част или да е трудна, лека или например ограничена във времето. Дали да разполагам с повече по-сложни оръжия или с повече оригинални оръжия от миналата серия. И ред други неща... Радваш ли се, че така хубаво ти разказвам всичко? Сигурно, та нали си толкова топла, дори почти палеща. Ти, върбице моя! *Всичко това е разделено на две части. Едната, плановата, гъмжи от числа и таблици. Другата е игрална, където директно се воюва с малки войници. Не я обичам плановата карта, но когато се научих да работя с нея, вече рядко съм там.* Купувам си там наемници за своята частна война и си поръчвам чрез Интернет доставки на оръжие, които анонимни фирми пренасят със самолети до дадени координати на летищата, които са под мой контрол. Има стратегическа карта, разделена на 256 сектора и това всъщност е цялата страна с градовете, горите, езерата, плажовете, планините и т.н. Установих, че най-добрата стратегия е да завземеш възможно най-много рудници за метали и да си осигуриш приток на пари. С парите се купуват толкова войници, че от тях се формират няколко бригади, които се разполагат на стратегически места, охраняват завзетите от мен летища и стратегически точки като мини, болници, складове и т.н. Когато имаше недостиг на войници, успях да обуча с оръжие местни цивилни и да ги разположа по определени карти така, че неприятелската армия да не може да завзема обратно, а тя доста често го опитва. Но охраната с цивилни милиции може да се направи по-късно, защото населението отначало много не вярва на това и не иска да им сътрудничи. За разлика от миналата част, тук има много интензивна комуникация с обитателите на страната. Съветват ме, лекуват войниците ми, продават ми евтини оръжия, дават ми информация за различни скрити места и вещи, дават ми назаем своите коли, а един мъж дори ми предложи своя хеликоптер да ме откара, където трябва. В първата част това категорично го нямаше! Всички операции - тренирането на войниците (своите и новосвиканите), летенето и пътуването от място на място, наемането и заплащането на войниците (парите винаги са на дневен ред и горко ти, ако не платиш на наемниците!), поръчването на оръжия, планирането на окупацията на различни сектори, преместването на техните защитници - се реализират на голямата стратегическа карта. Войниците, които наемам, са предимно сурови, перфектно разбират от оръжия и разни начини за водене на бой, но нямат понятие от неща като лаптоп/нотбук и това ги ядосва. Виж колко важно е да избереш и наемеш правилно наемници. Страшно важна е специализацията на хората. Да, знам че игрите, където си избираш и тренираш героите според разните качества на характера са много, но JAGGED ALLIANCE в това отношение направо стига до крайност. Тук лош войник на лошо място няма никакъв шанс. Мотае се например морякът Фидел, който разбира от взривни материали. Но ако това опита който и да е друг (с бомби или нещо такова), или ще си обгори лапите, или ще излети до Всевишния. Други войници пък умеят да стрелят надалеч, да бягат, да секат, да дават първа помощ, да поправят оръжия и т.н. Това е така добре разработено, че чак ще те целуна. Ето, виждаш... но ти наистина си днес някак топла, нищо ли ти няма?"

СЦЕНА 3

Старите вавилонци предсказвали бъдещето по профилите и очертанията на сенките. Силуетът на младежа тази вечер е еднакъв със силуета на върбата Ива. Дивите светлини на цивилизацията









при погледа на тази тиха влюбена двойка изглеждат отдалечени като звезди на зимен небосвод. Човешката раса обикновено не само не познава такива сливания, но често ги и осъжда. Благословени са нищите духом! Хората имат какво да научат от демоните, succub-ите, incub-ите и друидите, които съвсем нормално сключват бракове с растения и животни за всеобщо щастие на природата. *"Не знам какво виждат другите, моя върбичке. Но за мен ти и компютърът са всичко, от което се нуждая, за да съм щастлив. Не шуми така сърдито, не ревнувай! Компютърът не ме вълнува така, както ти! Погледни колко съм възбуден, когато съм с теб. Виждаш ли? Ти също, момиче, си някак по-твърда. Ха, ха, ха!* Да ти доразкажа за JAGGED ALLIANCE II. Другото нещо, за което споменавах, е стратегическият поглед върху бойното поле. Там се появяват всички войници, които купуваш, наберещ и тренираш. Можеш да ги изпратиш, където ти харесва и те просто вървят или пътуват с нещо, но щом зърнат някои от негодяите на лошата кралица, получава се безгрешна битка. Докато не видят неприятел или той не ги види, просто се разхождаш с тях по сектора като че няма нищо. Зърнат ли някого или някой ги зърне, играта потегля на ходове, всеки от които отговаря на няколко секунди реално време (както в BALDUR`S GATE, когато правиш пауза преди битката). Тази битка е сред найдетайлните от появилите се досега на компютър. Можеш да заповядваш абсолютно всичко и да пазиш абсолютно всичко. Бронираните жилетки, бойният камуфлаж и аптечките за първа помощ са в реда на нещата, така че главното умуване се върти около оръжията, мунициите и взривните материали. А има ужасяващо множество различни оръжия и още повече муниции (петдесетина вида). В сравнение с миналата серия не са се увеличили само яките оръжия като ракетометите, panzerfaust-ите, дум-дум изстрелите, както и SciFi-оръжията. Всяко оръжие може да се монтира и демонтира с всякакви различни допълнения като лазерно насочване, добавъчни пълнители от светещи или фугасни изстрели, заглушители, телескопичен мерник. Когато свършат патроните или се промъкваш към някого отзад, можеш да го праснеш с бухалка, да го разполовиш с мачете, да го намушиш с кама или да го зашеметиш с желязо. Пушкалата понякога засичат, защото не понасят вода, да не говорим за взривните материали, така че с тяхното приготвяне и дистрибуция между войниците понякога е уморително. Авторите не се скъпят на детайли. Ранените и без оказана медицинска помощ войници оставят след себе си кървави следи. Труповете плават по водата. Войниците постоянно нещо си подвикват и ефектно прехвърлят муниции помежду си. Когато е необходимо, се "прикриват" и си правят различни знаци. И т.н. Не, толкова детайлно докаран симулатор на военен конфликт "тяло срещу тяло" не съм виждал. Знаеш обаче - всичко прекалено много вреди, а тук всичко е така свръхусложнено, че дори понякога ме ядосва. Нямаше да ми пречи, ако се играеше малко по-просто, но може пък така да удовлетворява някои фанатици, знам ли? *При боя всяко движение е лимитирано като се отчита какво може да направи дадения войник с един свой "ход". Войниците бягат, ходят, скачат като зайци или пълзят и всяко от тези движения изяжда по нещо от лимита им за движение.* Когато на войниците им свършат ходовите точки, играе неприятелят, след това пак ти и все така докрай. Но всичко това е ужасно сложно, защото освен различните движения се пресмята още натоварването на войника, неговата умора, пъргавина, терена, по който се движи (може да се пълзи по покривите, а сградите имат по няколко етажа). Вратите и сандъците могат да се отварят с шперцове, да се избиват, да се хвърлят във въздуха, да се изкъртват, от което се вижда, че тук наистина може да се прави всичко и всякак. Всяко действие с оръжието обаче, да речем, малко време за по-добро прицелване в неприятеля, отнема от точките за движение, които се наричат Action Point-и. Всичко това може да се прескочи, като кажеш на войниците преди влизането в неприятелския сектор да го отвоюват сами, но в повечето случаи не става. Когато геймърът сам не управлява, някой войник ще постъпи глупаво и всичко трябва да се прави отново. Да се излекува войник не е само да му дадеш нещо от аптечката и край - трябва да му се окаже първа помощ, после да му се даде един ден почивка. За щастие (или за съжаление) играта може да се въвежда и записва и в течение на самите битки и така всъщност на никого нищо не може да се случи, ако постоянно вървят load и save. *Красиво е, когато можеш да воюваш нощем и да осветяваш със светлинни ракети. В градовете светят лампи, но когато се воюва под земята е тъмно - например в мазета или мини.* За мините стават много жестоки битки, защото от тях идват мангизите, с които купуваш всичко. Разнообразието е на всяка крачка. Трябва някого някъде да заведеш, после някого да освободиш, да унищожиш противосамолетно ракетно гнездо, да закараш хранителни продукти в гладуваща област, да саботираш производството във фабрика за оръжия, да хвърлиш във въздуха неприятелски команден пункт, да се биеш с диви животни в природата, да застреляш истински професионалисти в кралската градина, да намериш пиян свещеник и да го "уговориш" да помогне и изобщо - постоянно някой някъде те праща, нещо ти казва, от Интернет идват разни mail-и и информации за развитието на ситуацията и т.н. Просто добро забавление за дълго време и вече на всички е ясно, че SIR TECH напипа. Но играчите са хитри и ще чакат CD-то на следващо списание. ***Виж, съвсем се изморих и измръзнах, така че да се притиснем. Такаа, хубаво е, ааххх... Много по-голяма и подобре обработена версия на старата JAGGED ALLIANCE. В платното на художника обаче вече няма оригиналност.***



-GM-

Плюсове:

+ Огромна игра за седмици и седмици перфектно стратегическо забавление + Детайлна симулация на военни оръжия, тяхното използване, поддържане и поведение в боя + Пълна малка война в една опаковка: от планирането, през осигуряването на запасите, съюзниците и финансите до реализацията

Минуси:

- На места тромаво, свръхусложнено управление - Прекалено прилича на първата част - Възможността SAVE/LOAD в течение на боевете лишава тази иначе великолепна игра от една точка в оценката

Sir Tech/Top Ware

PC WIN '95/98/NT

MIN.: P 133, 16 Mb RAM, 150 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: НЕ

Оценка 8/10







На времето падна голям спор около RESIDENT EVIL - както след първото ѝ издание за PSX, така и година по-късно, след компютърната версия, прието доста критично от PC-обществеността. Чуваха се приказки от рода на "А бе, какво можеш да чакаш, освен бум-бум и тряс-тряс!", търсеше се под вола теле, ровеше се и в най-дребните грешки, които нямат никакво отношение към достойнствата на играта. Никой не се замисли над основния проблем. А той беше и винаги е как да се определи същинската стойност на една игра. Тази стойност не зависи от това, какво кой е написал или какво кой е прочел. Не се измерва с приложените страхотни технологии. Истинска е играта, която ви покорява. Тя избутва от мозъка ви всички други мисли. Тя ви кара да мислите единствено за нея. Истинската игра ви завладява, независимо дали ви е допаднала от пръв или от втори поглед. Завлича ви в своя си свят и ви открива тайните си малко по малко, но без да ви заграбва целия, а ви оставя и лично ваше местенце, колкото да си развихрите фантазията. Тогава ставате чувствителни и лесно раними. Тогава започвате да забравяте какво и на кого сте обещали. Тогава занемарявате някои свои задължения. О, Боже, аз за истинската игра ли се разприказвах или за истинската любов?

братя зомби, братя по скапване, да станем и да се развихрим

RESIDENT EVIL, въпреки упреците, е нещо такова. Тази игра привличаше, имаше суперсюжет, беше отлично разработена и съпроводена с невиждана реклама. RESIDENT EVIL е модернизиран адвенчър с екшън-сюжет. Наясно сте, какво е адвенчър нали? Приключенска игра, при която трябва да се мисли. И двете RESIDENT EVIL са разработени така, че на фона на екраните се използват статични картинки от най-високо качество - и по разработка, и по атмосфера, и по разрушителност... Придвижвате се, проучвате нещата и унищожавате зомби. А върху зомбите е изградена цялата игра! Зад девет кокала в десети и зад девет черва в десето, там където дими купчинка разлагащи се крайници, едно време хората извършвали различни химически опити. И толкова дълго ги правили, щото веднъж с изненада установили, че телата им започват да се изменят. И дъхът им също, и умът им също. И дори това вече не им правело впечатление, защото хората чисто и просто се превърнали в зомби. А зомбите непрекъснато мислели за едно и също - за мозък, за мозък, за мозък. В първата RESIDENT EVIL тези зомби не бяха кой знае колко много, но при втората игра консумацията на мозъци става по-голяма и по-голяма, а зомбите - повече и повече. RESIDENT EVIL 2 така достойно продължава делото на по-голямата си сестра, че спокойно удовлетворява и най-перверзния вкус на геймърите, които ламтят за още зомби за избиване. Една от основните разлики е, че сега вече главните герои са двама. Полицаят Leon пристига за пръв път на работа в новия град и веднага го връхлитат изненади. Отвсякъде пред очите му изскачат полуизгнили негови началници, които така го командват, че горкият полицай започва да се съмнява, дали изобщо трябва да изпълнява заповедите. В края на краищата Leon решава, че собственият му мозък е по-важен от налудничавите заповеди и напуска полицейския участък, а пътьом спасява втората фигура, с която вие ще играете. Естествено, тя е от женски пол. И играта поема... Думата игра в случая не е много точна, защото на моменти в RESIDENT EVIL 2 границата между игра, филм и разни други видове забавления изчезва. Но всичко е така съвършено измислено, че ви хваща за гушата от самото начало и не ви изпуска до края. Това се дължи не само на разработката на играта, но и на съотношението между екшъна и загадките, които трябва да решавате, докато трепете зомбите и техните другарчета. Играта поддържа постоянно бясно темпо и не ви оставя да си поемете дъх. Тръгвате от обширния полицейски участък, който има няколко части, включително и гараж, стигате след жестоки битки до каналите, а по тях и до изследователския център, където се крият виновници-



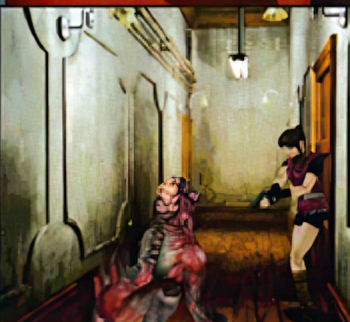
стреляй и мисли!
!!! НЕ !!!
мисли и стреляй!

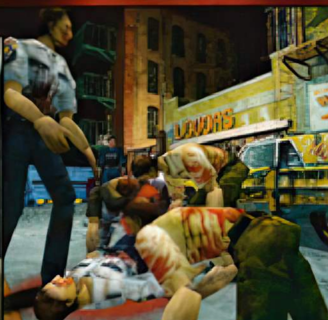
HOT GAMES



те за всички нещастия. Там приключвате. В играта има един много интересен изрод - срещате го по време на цялата игра, постоянно го убивате, но той всеки път мутира и напада отново, но на друго място. А в края на играта вече е много едър и плътен... Ако обаче си мислите, че щом убиете този изрод, играта свършва, много се лъжете. RESIDENT EVIL 2 продължава нататък - с втората фигура и по съвсем други пътища. Успеете ли да довършите цялата игра в определеното време, получавате бонуси. Жизненеобходимо е да проучвате околността, да събирате патрони, нови оръжия, да комплектовате старите. И то през







цялото време на вашето страдалческо пътуване. Атмосферата на филмовия ужас е подсилена от странните и фантастични гледни точки на филмовите камери, които показват пълния с насилия и смърт свят на Racoon City, града, в който се разиграва цялата тази драма. Вашата фигура, за разлика от по-голямата част от графиката, е по-



лигонна. Благодарение точно на тази технология е било въобще възможно така реалистично да се изпипа играта. По поведението на вашия човек личи дали и колко е изморен, дали е ранен. Това се отнася и за зомбите и техните сратници. Те са толкова реалистични, щото имате чувството, че можете да ги срещнете в градинката около вашата къща или жилищния блок. О, как се клатят, как ръмжат, как се мъчат да ви захапят по крака! А понеже обонянието им е повредено, няма какво да ги предупреждава за полицейските атаки. И как красиво им изтича кръвта!! Неземна красота!!!

Кратки указания относно проблемите, които възникват, когато намерим в леглото си зомби:

Проблем номер едно. Как да се спасим от отвратителната им миризма? Съществуват няколко начина с различна степен на трудност. Най-просто е да запушим носа си с вчерашните си чорапи. Лошото е, че чорапите са по-големи от дупките на носа. А и невинаги една воня може да бъде ликвидирана чрез друга воня. Ами ако двете миризми се свържат в едно? Тогава вече трябва да изхвърлим зомбито в боклукчийската кофа. Проблем номер две. Как да определим пола на зомбито и да избегнем рисковете от разгонването му? Тъй като зомбите страдат от разпад на телесата, изключително трудно е да се разбере кое е оригиналното или се е получило при трансформацията на някой орган. Когато наоколо се мотае само едно зомби, дори и да е разгонено, няма страшно. Но ако са повече и започнат да се душат тук-там, значи са се разгонили, а това е опасно. Темповете им на размножаване са като при мишките. Проблем номер три. Как да научим вашето почти опитомено и почти домашно зомбче да стане вегетарианче? Най-важното при отглеждането на домашно създание - било то човек, куче или зомби, е правилното хранене. Любимата храна на зомбите е мозъкът. Той обаче не е богат на протеини и затова зомбите бързо се изхабяват и остаряват. Използвайте телесните особености на зомбито и му наливайте полезни храни направо през някоя от дупките в корема. Най-добре го изчакайте да заспи, лошото е, че повечето зомби никога не спят. Така че си направете план за действие по свой вкус. Но внимавайте! Проблем номер четири, най-важен и последен. Как да откажем зомбито от постоянните му атаки срещу нашия мозък? Убедете зомбито, че изобщо нямаме мозък. За целта е добре да си боядисате косата като онзи шантав баскетболист от NBA Денис Родман. Хубаво е в присъствие на зомбито всеки ден да изчитаме по няколко вестника и списания - нека види колко ви е акъла. Оставете телевизора по цял ден включен и се правете, че го гледаме внимателно. Опитайте се да обсъдите със зомбито проблема: има ли разлика в политиката на Международния валутен фонд спрямо България, от една страна, и спрямо Аржентина, от друга. И щом зомбито ви кресне: "А бе, ти нямаш акъл!", можете да спите спокойно.

-GM-



превъзходна изпипана игра

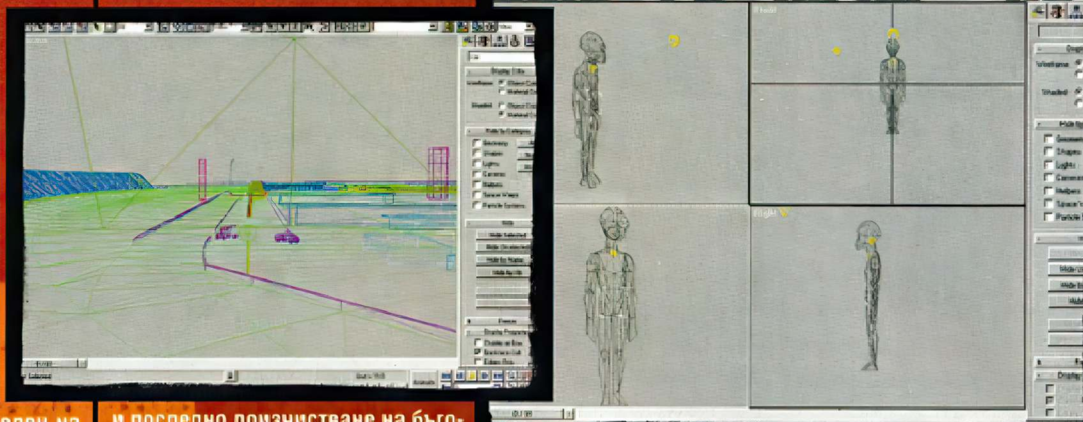
Плюсове:
+ Разработката
+ Атмосферата
+ Зомбите

Минуси:
- Някои локации са непрегледни

Capcom/Virgin
PC WIN '95/'98/DirectX
MIN.: P 166, 16 Mb RAM, ??? Mb HDD
Ускорител 3D: Direct3D
Оценка 9/10

продължава от 5-та стр

базира заплащането. Последният етап от създаването на играта е свързан с издаването на Gold Master. Това е оригиналният диск. Навремето е бил от истинско злато, за да се избегнат фалшификациите и дефектите, но при днешните технологии това вече не е нужно и името се е превърнало по-скоро в метафора. Преди обаче да се опече Gold Master-a, има малък период на тестване на играта. Този период е разделен на две основни части. Първата част е т. нар. Alfa test - това е проверка на играта вътре във фирмата от хората, които са я правили, и последно доизчистване на бъговете. Вторият период е beta test, което е тестване на играта на малко по-високо ниво и се прави от специално наети групи от геймъри, чиято задача е да търсят възможно най-много дефекти и бъгове. Този период продължава при всяка игра различно време, но най-често е от порядъка на един до няколко месеца. Паралелно с тестването, разбира се, продължава поправянето на грешките. Едва след като завърши бета тестът, идва ред на Gold Master-a и с това завършва процесът на правенето на играта. Остава само реализирането, а това вече е работа на разпространители, рекламни агенти, магазини и естествено на най-важното звено от веригата - **Вие, Game Маниаците.**







агент: 005
светско име сибила

MADE IN BG

Драги фенове,

По изключение в това издание на нашия диск (MG CD#10) няма да намерите директория BG MADE. CD-то просто се оказа препълнено още в предварителната му подготовка. Получихме мноооооо материали от Вас - ще намерим място за всичките, а очакваме и още.

Рисувайте, композирайте, пишете, мислете, пращайте

Не се сърдете, ще се реваншираме

ПРИВЕТ НА ТВОРЧЕСКАТА МИСЪЛ

Вашето списание става все по-Ваше и по-Ваше :о)

Рубрика **MADE in BG** - се съставя изцяло по Ваша идея и по Ваши материали. Как можете да участвате в нея? Очакваме Вашите материали да са свързани по някакъв начин с компютрите (конзолите) и игрите за тях (желателно, но не и задължително условие). Ето няколко примера: **нови нива/мисии за игри, музика, рисунки, шаржове на герои от игри и други из областта на computer art and games**. Вашите произведения изпратете до редакцията на: CD-та, дискети, касети, E-mail, HDD, та даже и на най-обикновен лист хартия, ще можете да ги откриете в MG CD или в рубриката MADE in BG във **Вашето списание.**

P.S. Заповядайте с Ваши открития и в рубриките NoExit и Tips&Tricks !!! *GМаниак*



Николай Иванов - гр. Пловдив



Андон Рангелов - гр. Пловдив

DREAMLAND

ЧЕШКИЯТ ХИТ

Казвам го направо: това е великолепна игра, в която потъваш веднага след първоначалното интро - нахлуваш със страхотна бързина, без всякакво туткане и настройки на технически щуротии.

ГРАФИЧНО И ИГРАЛНО

DREAMLAND е разделена на две. Първата фаза е нормалната "реалност" на играча, разиграваща се в комплекс от казина и хотели в орбитална станция около Земята. Втората фаза е виртуалната реалност, където геймърът от време на време отскача, за да обогати хитрата интрига на действието. Всеки свят е с различна графична обработка. "Нормалният" е рисуван ръчно и много от картините скролират многослойно според това как се движиш в тях. Виртуалната фаза пък е фантастично моделирана в 3D студии и ръчно рисувани в нея са само игралните фигурки. В DREAMLAND не си единединствен герой, а играеш ролята на десетина персонажа. Всеки от тях е детайлно анимиран и се движи в собствен свят със своя логика, свое графично оформление и своя специфична цел. Става дума за общо сто и десет екрана (картини), разделени в осем различни свята, със средно игрово време около седмица (не току-така DREAMLAND запълва две CD-та).



СЮЖЕТЪТ Е СУПЕР

Има необясними аварии във виртуалните VR светове, една от които завършва с полудяване на клиента. Ти си опитен журналист и поемаш към космическата база на човешките пороци, за да надушиш какво става. Dreamland, както се нарича орбиталната станция, е собственост на мегакорпорации, които нямат интерес от изясняването на загадъчното полудяване. Скоро ти се намеква, че си пъхаш носа, където не трябва. Когато това не помага, се опитват бързо да те отстранят. Бърборковците с пяна по муцуните се увеличават, интригата се заплита и ти, чрез собствените си потапяния във виртуалните светове, установяваш, че става дума за нещо голямо и хитро. При това положение се налага едновременно да си няколко игрални герои: лукав журналист; бодигард на безумен научен екип; космонавт, мотаещ се със скафандър във вакуума; полицейски инспектор, решаващ в миналия век случай с оживял труп; моряк, търсещ изгубения си другар пират... Стига ли? Ако не, продължавай! В DREAMLAND си също: интелигентна маймуна; авантюрист в амазонската джунгла; наемен убиец, който може да се променя от мъж на жена; египетски детектив, разследващ ограбването на гробница. И т.н.





ДВАТА КОМПАКТДИСКА

Натъпкани с данни, звук и графика до пръсване, в тях се е събрало какво ли не. Логическите загадки са буквално стотици и тяхната трудност е различна, независимо в коя фаза на играта си. Освен обичайната употреба на всичко за всичко, има задачи със закъснител, логически пъзели, комбиниране на предмети в инвентара, "диалогови" ребуси, както и злощастен pixel hunting. Спри, почакай и не се стряскай! Pixel hunting не е полово общуване с маймуни. Това е начин за търсене чрез курсора на дребни предмети по екрана, невидими с просто око. DREAMLAND е наистина трудна adventure и не открива безвъзмездно на никого остроумните си тайнства. Ще се мъчиш, ще блъскаш яростно с юмрук по... (избери сам!), докато ти светне, че решенията на повечето проблеми са вързани със законите на строгата логика. Оригиналността на гатанките е толкова абсолютна, че ще има "що не се сетих...", "аз, глупакът...(бух)" и подобни. По едно време (бъди признателен, че ти го издавам) трябва да минеш през затворена врата, а тя отвътре се пази от робот. Предметите, които имаш със себе си, с нищо не помагат, така че експериментирай. Резултатът е: намазваш си муцуната с кетчуп. Провираш се през шпионката и се показваш на робота. Роботът послушва своята приоритетна повеля (да помогне на ранения човек), отваря вратата и прас - получава бухалка по кратуната. Или пък си моряк, който трябва да се измъкне от затворническа килия. За да успееш, зависи кого от другите трима затворници освобождаваш: крадеца, чернокожата шаманка или мускулестия пират. Този избор абсолютно променя подхода за последващото бягство от испанската затворническа крепост.



ОТДЕЛЕНИЕТО НА ГРЕШКИТЕ

То зее почти празно. Грешчиците тук са само две: тук-там малко слаби диалози между героите и донякъде объркано съхраняване на позициите, което понякога те обира с някой и друг предмет и трябва да го придобиваш отново. Но това може да се преглътне, като се има предвид обширността на играта

-GM-

Плюсове: + сюжет + загадки + великолепна графика и добър звук + необикновено обширна adventure
Минуси: - наивни диалози - обьркана save функция

Top Galaxy/Zima Software
PC WIN '95/98
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 1 Mb HDD, DirectX 6.0
Ускорител 3D: НЕ
Мултиплейър: НЕ
Оценка 8/10

SILVER

бледоликите отвръщат на удара

Нали си спомняш, приятелю, че в брой 5 (септември 1998) на любимото ти списание Master Games писахме за ***FINAL FANTASY 7?*** *Няма начин да не помниш, защото на тази игра дадохме* ***оценка 10/10****, а такива върховни оценки даваме* ***страшно рядко****. Японците бяха много горди, че са създали великолепна игра. И въобще не им* ***минаваше през ум****, че белите хора могат да се стегнат, да си размърдат сивите клетки в главите и да измислят* ***нещо още по-готино****. Пък и май много-много не им* ***пукаше*** *на хората с дръпнати очички, защото те най обичат да* ***играят своите си RPG-та*** *със своите си 2D-графики и със своя си поглед отгоре. Дори и сега там се подготвя за Nintendo 64 игра, която по име щяла* ***да прилича*** *на SILVER, но пак ще е в стила на* ***добрите стари японски RPG-та****. Бледоликите пък предпочитат да програмират своите RPG-та* ***през погледа на главния герой****. И едва чак фирмата ORIGIN със своите ULTIM-и и фирмата INFOGRAMES със SILVER успяха да направят свой* ***псевдо-3D-поглед отгоре****.*

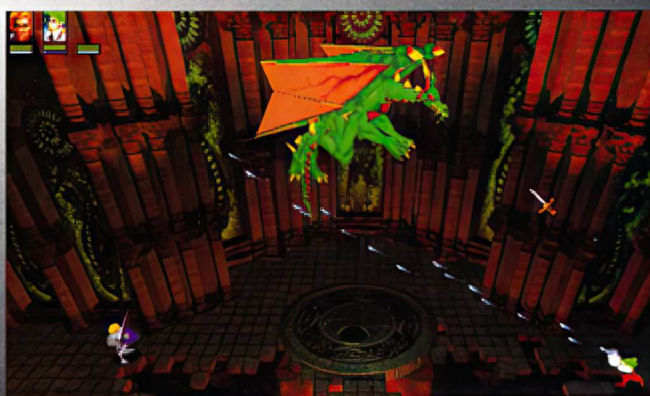
Сюжетът на SILVER е класически и въпреки че става дума за екшън-RPG, малко е замотан. В приказното кралство Jarrah живял мъдрият владетел Silver. Веднъж обаче нещо в главата му прещракало и той решил да започне да се кланя на Бога на гибелта. Тоя бог пък поискал от краля една дребна услуга, срещу която обещал да го направи Посланик на дявола - нещо като Джеймс Бонд, но надарен с магьоснически качества. Кралят Silver без колебание се захванал да изпълнява желанието на бога, т.е. да принесе в жертва 100 жени. И изпратил своя син да ги лови тия жени и да ги води пред големия жертвен олтар. Синчето, на име Fuge, успяло да събере искания брой жени, но... Но се оказва, че една от тях е любимата ти съпруга. Докато ти се забавляваш със своето татенце и с меча, Fuge ти я прибира. Това е положението, отвлечена е милата ти Jennifer. (Между другото, като я зърнах в лицето, доста се почудих защо си се оженил за нея. Но това си е твой проблем - може пък да е интелигентна.) В quest-а за спасяването на Jennifer не си сам - от самото начало те придружава твоето татенце. Този достолепен старец е отличен боец, а брадата му е толкова дълга, че докато тича, трябва да я държи в ръка, за да не я настъпи. Той непрекъснато те напътства с мъдри съвети, защото на млади години е пребродил всички тайни кътчета на Jarrah. Макар че оттогава много нещо вече се е променило... Почти във всеки екран, в който влизаш, те заплашват всякакви изроди, а градът е фрашкан с войници на Fuge. Битки колкото щеш, но това си е в реда на нещата, защото точно те са есенцията на играта. Макар че през повечето време се занимаваш със стандартни адвенчър-задачи, на пътя ти постоянно се изпречват врагове и чудовища. Затова е развита една хитроумна (Ice rulez) система на битки, която няма как да не ти хареса. Държ натиснат клавиша Ctrl и удряй на всички страни около себе си, движейки насам-натам мишката. Основните удари са около шест на брой, но по време на гейма научаваш и други, по-необикновени и по-специални, с които унищожаваш всичко живо наоколо. С татенцето сте една почти непобедима двойка, а полека-лека към вас се присъединяват и други персонажи. На мен лично най-много ми допада Vivviena със своя меч. Може би, защото е гъвкава и красива, знам ли... Други членове на твоята групичка са Chiaro (добър вълшебник, но не може да отреже и една филия хляб, без да се пореже), Jug и майсторът на бойните изкуства Cagen. Вълшебствата не могат да се нарекат новаторски, но графичната им обработка е ефектна и много фърст. Само метни един fireball,





виж как искри и как се пръска в чудовището и ще ти стане ясно, че в графично отношение грешка няма. Самата система иначе е стандартна - в зависимост от природните стихии овладяваш няколко вълшебства, при това всяко от тях си има три степени на сила и унищожителност. Ясно е за какво служат разните огнени чудеса, но направо се смайваш, че с лед например могат да се омагьосват сталактити. Изненадващо голям е броят на враговете: 75! Срещаш добре познатите плъхове и техния крал, войници, дяволчета и т.н. Най-готини са лудите монаси kung-fu. Когато те нападат, ти показват най-напред някоя и друга поза, а после се затъркалват към теб като едно пищящо кълбо, от което стърчат само ръце и крака. По време на битката е достатъчно да управляваш David - останалите от твоята група се хвърлят срещу противниците автоматично. Възхитително е това, което SILVER предлага в областта на изкуствения интелект. Твоите хора наистина се държат интелигентно. Първо нападат вкупом най-силния враг, после се разделят и доунищожават послабите. Ако изпаднеш в затруднено положение, помагат ти, а освен това си помагат и взаимно. Възможно е, разбира се, ти да се превключваш от една на друга фигура и да се изпробваш в битката. Например успешна тактика е да изпратиш лъкострелеца да прочисти редовете на врага, след което ти самият да атакуваш с мечовете. А ако овладееш и специалните движения, уверявам те, битката ще ти достави голям кеф. Не се заблуждавай обаче, че през повечето време само унищожаваш, трепеш, избиваш и изгаряш. Главното в играта са загадките и логическите пъзели. Адвенчърът е истински, нищо че проблемите са от рода на намиране на ключове за врати, изпълнения на различни задачи, събиране на монети и предмети. Докато се разнасяш из Jarrah, срещаш разни хорица и аборигени, които имат свои проблеми, а ти можеш да им помогнеш. Ако не го сториш, нищо няма да ти се случи, но понякога зад miniquest-ите се крие особена награда, оръжие или нещо, което да ти е от полза за по-бързото придвижване. Авторите добре са схванали, че за да е интересна една игра, тя трябва да притежава поне две основни качества: добра атмосфера и нелинейно действие. Представи си главното действие като ствол на дърво.





Ей тъй изглежда игра с еднолинейно действие. Сега си представи, че дървото има няколко клона. Така изглежда добрият адвенчър. И най-накрая си представи, че тези няколко клона имат по няколко по-малки клончета, а на всяко едно клонче - по една ябълка. Ето тъй изглежда SILVER, а ябълките са наградите за всеки изпълнен miniquest. Атмосферата в добрите игри се постига трудно. Кое нещо в наши дни прави играта увлекателна?

SILVER е революционна крачка напред при европейските RPG-игри и без съмнение най-добрата в света сред 3D-екшън RPG-та. Дай Боже да амбицира онези момчета с дрънпатите очички да измислят нещо още по-добро.

Ами това са online-игрите от типа на ULTIMA ONLINE, където всеки си живее собствен непредсказуем живот. Авторите на SILVER наистина са направили революционна крачка напред - те са програмирали няколко десетки персонажи така, че да си живеят своя живот, независимо от действията на играча. Срещаш няколко пъти странник с бастун, който не иска да говори за своята мисия, поприказвате си двамата и той продължава пътя си. По-късно стигаш до локация, където хич не го очакваш, а той си стои там, чопли нещо в някаква странна машина или нещо дъвче и си дялка дървена статуйка. Страхотно! Графичната разработка може би е крачка назад, макар че това не личи много-много. Колкото и да се прави на 3D, играта се състои само от рендирани 2D-фонове, където чрез engine-а са определени пространствата, в които можеш да влезеш. Фигурките в перспектива стават по-дребни при отдалечаване от камерата, но понякога толкова се смаляват, че не виждаш какво правят. Това се отнася предимно за битките, които се разиграват в другия край на екрана и ти не можеш да се намесиш в тях. Което, въпреки всичко, не променя нещата - графиката е направо удивителна. Великолепни къщи и градове се открояват на фона на сивото небе и се отразяват във водата, в която се прескачат малки рибки. Вървят хора, потънали в мисли и проблеми. Морав залез на слънцето осветява скалисти зъбери. Красота! Фигурките са издържани в стила на FINAL FANTASY 7, съставени са от няколко полигона и имат типичен manga-вид. Това не е лошо, напротив много си пасва с рендираната среда.



Плюсове:

+ Графичната разработка
+ Нелинейното действие
+ Изкуственият интелект
+ Изпипаните удари
+ Интерекшънът
+ Остроумните сцени

Минуси:

- понякога заплетените битки
- лекото доскучаване
- понякога неуправляемите врагове

-GM-

Tribe/Infogrames

PC WIN '95/98
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 50 Mb HDD
Ускорител 3D: НЕ
Мултиплейър: НЕ
Оценка 9/10

ULTIMA ONLINE: SECOND AGE

ULTIMA ONLINE е игра с повишена трайност. Тя забавлява и след месеци, и след година, въвличайки геймъра във виртуалния свят по толкова съвършен начин, че той забравя своята същинска реалност. Светът в UO е напълно самостоятелен и ако не са основните физиологични потребности, играчът дори не би трябвало да става от компютъра. В Britannie има всичко, наистина всичко - от пръстени за ръцете и сандали за краката чак до унищожителни магически оръжия и крепости. Това може да звучи като безкритичен възторг на фен на ултимската сага, но досега, честна дума, в никоя друга игра не съм срещал подобна пъстрота на предмети и разнообразие на действия.

За UO (виж MG #0) вече са изписани купища хартия, така че само накратко ще спомена някои неща за тези, които още не са се срещали с играта. ULTIMA ONLINE е непряко продължение на прочутата сага на фирмата ORIGIN, описваща пътешествията на храбрия Avatar през разни страни и пространства. Негов враг най-често е злият дух Guardian, който с характерната твърдост на отрицателните герои преживява всички аватарови атаки и се крие в други измерения. Така беше чак до ULTIMA 8, която доведе до съвършенство енджина от ULTIMA 7 и натика играча в мрака на страната Pagan. След осмицата ултимската чета пое по друг път - стремежът за усъвършенстване се съсредоточи не към ULTIMA 9, а към нейната сестрица ULTIMA ONLINE. За да се играе тя обаче, не е достатъчен

В мрежата! В мрежата!

само бърз компютър, но и светкавично свързване с Интернет, защото това е чисто мрежова игра. В обширната Britannie сноват стотици геймъри, които усъвършенстват своите герои и се стремят да докопат възможно най-много пари за купуване на крепост или поне на малка къщичка. Въпреки че UOnline е доста голяма страна, тя скоро се пренасели и от това възникнаха проблеми - в dungeon-ите човек се чувства като на пазара в Илиянци и ако случайно се появи чудовище, само за броени секунди бива накълцано. Играчите не си разделят съкровища, а в повечето случаи се изпотрепват помежду си. Броят на къщичките и пътищата надхвърли всякакви граници, а





заради тях не могат да се откриват чудовища. Криза, глобално пренаселване, недостиг на неприятели, множество човеци. Това са главните причини, заради които на бял свят излиза ULTIMA ONLINE: SECOND AGE. **Имайте предвид: SECOND AGE не внася в света UO кой знае какви новости,** но принципно разширява игровата площ. Казано другояче, става дума за datadisk, който без първата UO не става за нищо. В някои места на Britannie са открити проходи до друг свят, който сполучливо е наречен Загубен свят. Сивата и чужда местност, пълна с пропасти и теренни неравности, е практически с големината на Britannie. Населена е с нови чудовища, които се отличават не толкова със сила, колкото с оригиналност и играят ролята на приятно освежаване. В тресавищата, малко по-пластични благодарение на подобрения енджин, се срещат отровни жаби и крокодили (поизтребени в Britannie). В горите скитат паяци-получовеци. Вместо с популярните коне и опитомените лами, товарите се пренасят с мутант на прагущер. Това, което ме изненада, е, че чудовищата и зверовете наистина се придържат към своята естествена среда и уважават взаимните територии. Няма много човешки селища, а когато срещнеш град, той е примитивен, както и целият Загубен Свят. Графично играта е подобрена с по-разчленен терен, който страхотно бързо обърква геймъра, така че транспортирането от едно до друго място вече не е толкова просто като в Britannie. Тук още няма много игрални фигури, но започва да се проявява потенциалът на Загубения свят, който с несекващия си водовъртеж всмуква авантюристи и в първоначалната местност се освобождава място. Каквото е било и намерението на авторите на играта.







-GM-



Не се наемам да кажа дали 2nd AGE ще се утвърди в такава конкуренция, каквато са EVERQUEST или ASHERON`S CALL, но за привържениците на ULTIMA и фанатиците на online това е добър datadisk. Най-малкото, защото има върху какво да се гради. Аз съм вътре до ушите. UO е единствената игра, от която съм зависим. Сериозно.

Origin/Origin

PC WIN '95 + network

MIN.: P 133, 32 Mb RAM, 150 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплейър: ДА

Оценка 7/10

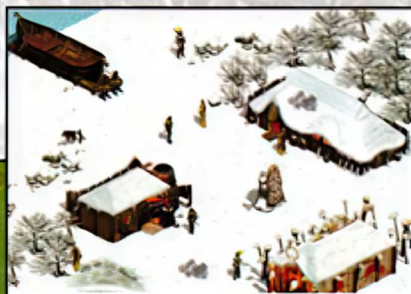
SAGA RAGE OF THE VIKINGS

Някъде в ранните зори на човешката история, някога още тогава, хората са проумяли най-важното просто правило: "Завладей или ще те завладеят." И от тогава миролюбивите племена, чието основно занятие било да прекопават обраслото с тръни поле или да тичат с ловно копие в ръка из гъстите гори тилилейски, постепенно започнали да се превръщат в кръвожадни общности.

Недей! Недей се мъчи!

Както повечето игри на CRYO, и тази си има своя оригиналност и се придържа към вече фризирания и грижливо поддържан стандарт на фирмата. Едно неприятно пълзящо чувство за постепенно умопобъркване те атакува упорито от самото начало, та чак до края на играта. Вярно, тук няма да си играеш на богове, което е специалитет на DEO GRATIAS, а само на вождове на викингски клан. Впечатлението за някаква нова оригиналност те обзема още в първите минутки след стартирането, когато с изумление разбираш, че твоите викинги не са само във вид на хора, но и на джуджета, елфи, гиганти и кентаври. Всяка от тези раси, естествено, си има свои характерни особености. Джуджетата копаят в мините, добиват метали и използват разрушителни вълшебства. Елфите черпят сили и мощ от вълшебни плодове. И така нататък, да не изброявам повече. **Изненадващо,** както вече споменах, главната цел на играта е да колонизираш, да завладяваш, да покоряваш и да ставаш все по-могъщ... Като страничен продукт на тази твоя богоугодна дейност има и лов, занятие, на което се посвещаваш главно през зимата, а през лятото чоплиш земята, т.е. правиш се на земеделец. Оттук следва злощастният факт, че в играта има годишни времена, но за щастие те са само две - лято и зима. Освен гореизброените дейности, сечеш дървета, пасеш добитък, ловиш риба, събираш плодове, изкопаваш метали от недрата на майката Земя, произвеждаш, търгуваш, строиш, строиш и пак строиш. От време на време отдаваш дължимата чест и почитания на твоите Богове, които пък за благодарност ти дават назаем от своята енергия под формата на вълшебства. Посвещаваш се и на възпроизводство на населението си. Ей на това място никак не е безинтересно, че тая работа може да става дори и между различните раси... Заслужава си да се спомене и възможността да редактираш собствената си територия, на която се намира твоя клан. Но както обикновено, и тук - за неопитните геймъри - има няколко предварително подготвени площи, които и сами по себе си гарантират забавления, дори само заради факта, че се различават като жизнени среди за отделните раси. **Другото любопитно нещо** в тази странна игра е графиката. Особено големината на онези няколко фигури, които гордо наричаш "моя клан", но чиито размери не надминават и главичка на карфичка. Сигурен съм, много ще се кефиш, докато ги търсиш между дърветата. Аз лично по едно време си мислех, че тия същества по някакъв мистериозен начин ми измират. И само смяната на годишните времена ме измъкна от тази заблуда. Въпросните тъмни точици най-добре се виждат на фона на белия сняг. Все така си е нонстоп: всичко ти е мъничко и непрегледничко до края на света. Пардон, до края на играта. Иначе иконите са изпълнени в класическия стил на realtime-стратегиите, но имат същите недостатъци - те са непрегледни и хаотични. Съветвам те да се въоръжиш с голяма лупа и с още по-голямо търпение. **Музиката ли? О, има такова нещо и то не лошо.** Само дето приятните тонове понякога се прекъсват от странен, леко скърцащ и хриптящ звук, който трудно може да бъде идентифициран. Фигурките понякога си разменят по някоя и друга дума на неразбираем език, но това може би е диалект на старите викинги, кой знае. Самата игра е на френски език, а това вече е проблем. Щото, ако не си франкофон, няма да загрееш като какви жизнено важни информации и добри съвети ти се дават. **Не бързай да се радваш,** когато намериш енциклопедията в играта - тя няма да ти помогне с нищо, освен може би с информациите си за атмосферата, която иначе в тази игра видимо липсва. В нея ще прочетеш за културата, за всекидневния живот, за прочути люде и богове. Но за самата игра ти е абсолютно безполезна; просто ти оставя усещането, че си научил нещо, което да използваш в радиовикторини. **Някакъв плюс** е възможността за игра на мултиплеър чрез IPX. Което обаче си е голямо ограничение, като се има предвид, че другите realtime-игри вървят и чрез Интернет. **Накратко: Абсолютно посредствена игра, чатпат напомняща Age of Empires.** **Плюсове:** + оригиналност + интересна музика **Минуси:** - непрегледна - миниатюрна графика

-GM-



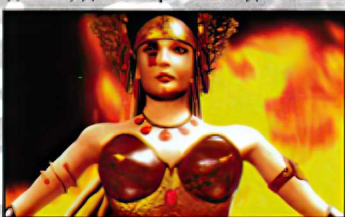












Тази игра не е странна, повече от странна е. Дори от време на време я бива. Ако си ходил при психиатър и той ти е казал, че страдаш от мазохизъм, не се колебай, тръгвай да си я търсиш.

Cryo/Cryo Interactive

PC WIN '95

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 120 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА

Мултиплейър: ДА

Оценка 4/10

EA, в комбинация с екипа на EFFIGA, създал двата прекрасни SCREAMER-а, търси трус на игралното поле. Не нужно да си брилянтен мислител, за да разбереш, че SUPER BIKE WORLD CHAMPIONSHIP в много отношения е супер. Ако нощем спиш с мотоциклетна каска на главата, ако преди лягане още упражняваш китката на дясната си ръка с повтарящи се увивни движения, ако моторите са твоя живот - тръгвай!



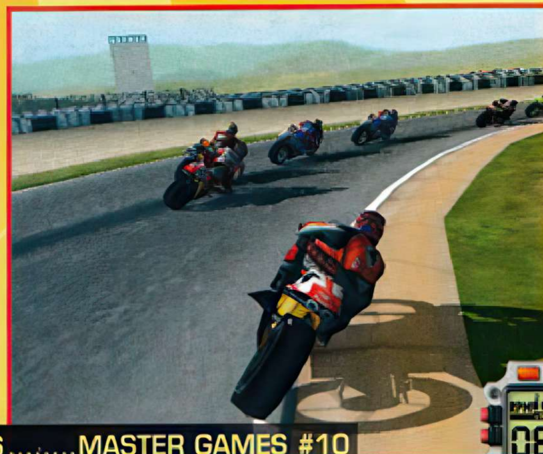
Шосе. Мотоциклет. Надпревара. EA Sports. Газ!

SUPER BIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Шосе. Мотоциклет. Надпревара. EA Sports. Газ!

Мотоциклетните симулатори са малцинство в лавината от 3D-пукотевици, автомобилни ралита и real-time-стратегии. А качествените са още по-малко. Е, има MOTO RACER и REDLINE RACER - и какво? Сега с коз на масата излиза EA SPORTS.

Тази игра изпъква. За което няма да говорим по-нататък, тъй като точната дума е монолог. Започвам. Има надбягване на шосейни мотоциклети по традиционни трасета. Няма теренен off-road, разнообразна местност и местни пътища. Караш само и единствено по състезателни трасета. Те не са малко и не че няма какво да се гледа. Но пътуването от град на град и от село на село не е позволено. Ако това все пак се случи, няма пречки - стига да имаш склонност към надпревари. **Както повечето състезателни игри и тази предлага палитра** от възможности. За разлика от REDLINE RACER, където минаването от ниво в ниво е трудно и май единственият избор е изходната трудност и избора на превключване на скоростите, тук можеш произволно да промениш всичко. Ако пренебрегнеш основните избори, между които са сингълът и мултиплейърът, също като в QUICK RACE с директен скок играта се разделя на две: екшън (Arcade) и симулация (Simulation). Тези варианти се различават диаметрално. Получаваш две игри в една, дори и това да са различни неща на еднаква основа. В екшън-режима практически нямаш грижи - достатъчно е да влезеш в отделните състезания или в шампионата. В симулацията обаче настройваш режимите на реализъм, което принципно влияе на играта. **В екшън-варианта** на играта доказваш колко добър състезател си, как си с карането и бива ли те да задминаваш всички други. Щом обаче се натъпчеш със самочувствие, идва време да избереш другия вариант, т.е. споменатата симулация. Добре е да си подготвен за нея, защото тя се различава от екшъна повече, отколкото небето от земята. Бъди готов самочувствието ти да падне доста под нулата, ако си преминал екшън-варианта при най-малката трудност. Вече става дума не просто за каране и задминаване, а за тренировка, квалификация и серия състезания. Това вече не е някакъв там избор на мотоциклет, а грижливо коригиране на двигателните качества, напомпване на гумите, настройки за превключване на скоростите и други детайли (виж MONACO GP RACING 2). Накратко и ясно: симулационният режим не е търкаляне, в което освен завоите нищо не е важно, а точна симулация на мотоциклетни състезания. **Играта е толкова забавна, колкото си я направиш** - колкото си по-добре с моторите, толкова по-добре. Неделният (празничен) моторист, отгледан от coin-up автоматите, настройва всички избори на най-лесно и се впуска в режим Arcade. В този вариант обаче играта е почти никаква. Е, има какво да се види и може да се покара, но състезателният елемент е практически нулев. Играта предоставя страхотно много "помощи" - от ръчно превключване за контрол на спирането и бързината до практическо елиминиране на всякакви злополуки. Това









си е жива скука. След първите няколко минути заставаш на първо място и ако не си невръстен, държиш първото място до края на състезанието. **Когато преминеш тази първа, да я наречем опознавателна фаза,** очаква те споменатият преход към по-високата трудност. Колкото по-високо в стълбицата на реализма придвижиш съответния указател, толкова по-забавна, но драстично по-претенциозна става играта. Изчезва спирачната помощ, която надеждно те превежда през завоите. Няма полза от автоматичното превключване на скоростите. Злополуките и паданията са толкова нагъсто, че скоро ще ти домъчнее за добрия стар екшън-режим. В реалистичния вариант на играта имат значение добре или лошо напомпаните гуми, техниката на влизане в завой, прекаленото натискане на газта, което моментално повдига мотоциклета на задно колело, излизането от трасето, което води до катастрофа. Колизиите с другите състезатели са съдбоносни и със своето непохватно падане често причиняваш масова авария. Естествено, в най-трудния и най-реалистичен вариант съперниците ти стават безмилостни кръвожадни чудовища, които веднага след старта изчезват от погледа ти и се явяват чак когато стигнеш до почетното последно място. Едно колебание означава край на играта или по-точно край на аспирациите за първото или поне друго прилично място. **Накратко, мотоциклетните състезания не са разходка из розова градина** и SUPER BIKE WORLD CHAMPIONSHIP го доказва.

Плюсове:
+ Въздействащ 3D-енджин
+ Множество трасета, мотоциклети и специални ефекти

Минуси:
- Прекалено свободна модифицируема трудност
- Само за мотоманиаци

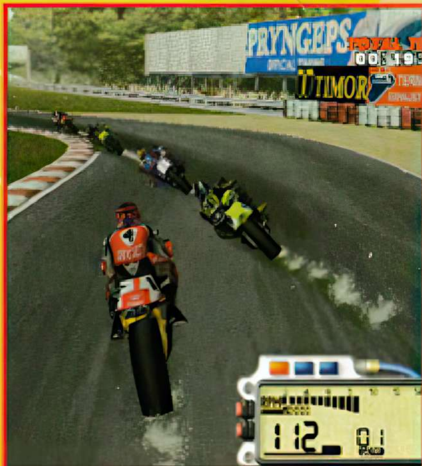


Прекрасно разработени мотоциклетни състезания, които са толкова забавни, колкото си ги направиш

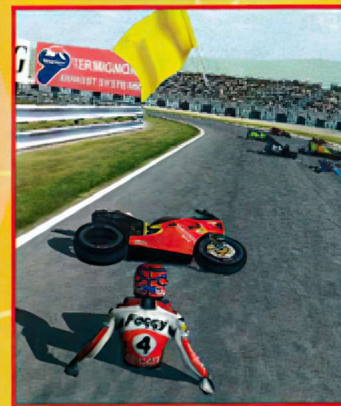
Ако искаш да имаш успех, трябва да тренираш и да се упражняваш до посиняване. Тоест да се учиш, да се учиш и пак да се учиш! **Наистина всеки си получава своето.** Не само защото играта предлага шаш от възможности и настройки, чрез които си създаваш гейм, който отговаря на твоите изисквания и способности. Другият огромен плюс е техническата обработка, която сега е твърдо на върха. Изумителни модели на мотоциклети, специални ефекти (lens-flare), прах зад мотоциклетите, искрене при мантинелите, дъжд, мъгла... Фантастично въздействат динамичните светлини и сенки. Мотоциклетите имат свои сенки, които бързо се променят, а сенките, хвърляни от околния пейзаж, дърветата и сградите, се изобразяват върху моделите на състезателите - при двестакилометрова скорост това е просто малко мяркане, но въздейства прекрасно. Геймърът има на разположение обичайния поглед отзад (единствения използваем), погледа на оператора, който седи отзад на състезателя (неизползваем), фиксирания поглед с очите на моториста (садистично нещо) и накрая някакъв виртуален kokpit, където камерата плавно се движи при най-малкия завой, даване на газ, спиране и т.н. (тотално неизползваемо нещо за ненормални). **SUPER BIKE WORLD CHAMPIONSHIP е прекрасна мотоциклетна симулация,** която е толкова добра, колкото сам искаш да я имаш. Тя може да изглежда елементарна и скучна, но след настройка на максимален реализъм става адски трудна. Повече е симулация, отколкото игра, но позволява всевъзможно настройване и повишаване/понижаване на трудността. Липсва някакъв забележим подход, както в REDLINE RACER (не можеш да купуваш по-добри машини), но пък играта не е екшън, а симулатор, който като цяло е добър. Прекрасно техническо изпълнение, множество трасета, мултиплейърна поддръжка. За някого ще е мотоциклетен празник, за другиго - нищо повече от мотоциклетен симулатор. Избери си според вкуса. Аз съм ДА!

-GM-

Milestone/EA
PC WIN '95/98
MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 150 Mb HDD
Ускорител 3D: 3Dfx, D3D
Мултиплейър: 2-8
Оценка 8/10







След SIMCOPTER и SIMSTREETS персоналната ми логика ме караше да очаквам някакъв преход към някой от 3D-режимите, за да мога да се разходя из градчето и да се порадвам на неговите красоти и ужасии. Който е строил град според личните си гениални урбанистични идеи, а след това е имал възможността да лети над него с хеликоптер или да се разходи пеша както в SIMCOPTER, знае за какво говоря. Това е фантастично преживяване - контакт с онова, което си измислил, предложил и сътворил; спокойна и миролюбива 3D-разходка из вълшебния град на твоите мечти. В тази посока можеше да тръгне SIMCITY преди време... Но авторите решили, че графичният им engine е прекалено бавен и не на такава мощ, че и оригиналният 3D-engine на MAXIS щеше да е достатъчен, за да върви играта като по мед и масло.

Направо си го признавам, без **уговорки** и без **бой**. Аз съм **бесен** и фанатичен привърженик на строителството на дигитални къщички. Така се **отплесвах в SIMCITY 2000**, че дори забравях да ида на работа в редакцията за подготвящото се Ваше списание MG. Още SIMCITY си беше **нещо като революция** в геймдеите, но SIMCITY 2000, която се появи, когато 486/66 стоеше като **технологичен връх**, си е направо тотален пробив. В ония времена, когато в стратегическите игри господстваше терен, **плосък като евтина пица**, картата в SIMCITY 2000 вече беше пластична, можеше да се върти, да се редактира, да се zoom-ира, а върху нея да се строят безброй къщички. Такава **радост за очите, за ръцете и за душата** бе тази игра, че човек направо да почне да ги **боготвори** онези умници от фирмата MAXIS.

А аз съм бесен, тъжен и отчаян.

Защо? SIMCITY 3000 всъщност по-скоро е SIMCITY 2000+. Новите идеи са сведени до минимум. Буквално! Прибавени са няколко нови идейки (например да се грижиш за отпадъците) и безкрайно количество ПОЧТИ отлични графики, но за сметка на това управлението на играта е влошено. И това май е всичко. А, не, не всичко - сега има възможност да си построиш няколко реални сгради, а игралният терен е увеличен четири пъти. Но това вече наистина е всичко. Обаче заема 100 пъти повече място в харддиска. А дори и при голяма памет нещастните главички на харддиска ви постоянно ще хрущят като гърмяща змия. Може пък това да е данъкът, за да бъде подобрена графиката, кой знае. **Управлението на SIMCITY 2000 отначало** изглеждаше необичайно, но после се оказа много ефективно; плаващите toolbar-и заемат малко място на екрана и всичко е много удобно. При SIMCITY 3000 това е значително по-неудобно. Когато за много функции трябва систематично да кликваш и да разкарваш мишката доста, бързо ще забележиш това безпричинно неудобство. Авторите твърдят, че някои геймъри са се обърквали при по-ранишната концепция на управлението, но аз не съм много сигурен, че новата система кой знае колко ще им помогне. **Съществени промени** има в системата на съветниците и информациите около действието. Съветниците са по-добри. Можеш да следиш SimГражданите - как идват при теб и те агитират; да въведеш всеобщо задължение батериите да се изпразват до дупка; тубите с паста за зъби да се стискат само от единия край;

почти няма повече SIM CITY 3000

дава много възможности за управление на една СТРАТЕГИЯ. Така че спрели по своя път и превърнали SIMCITY в нещо като... а бе, в "нещо като нищо", но което вече е било преди години. О, богове, защо прерязахте крилете на препускащия Пегас точно сега? Точно когато силата на PC-тата и техните ускорители достиг-





Образователна мултимедийна енциклопедия ART

Издател: "ЙОНКО СТЕФАНИ" ООД

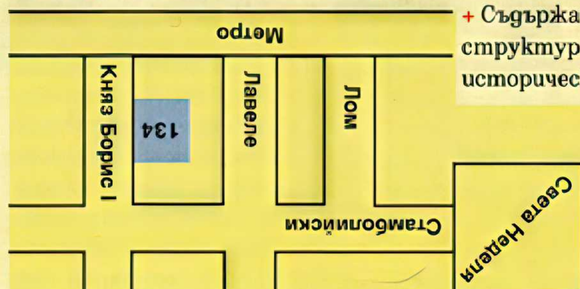
След успешния удар с първата българска CD-ROM енциклопедия фирмата СТЕФАНИ МУЛТИМЕДИЯ продължава да изненадва своите любознателни почитатели с нови мултимедийни програми. Този път издателите са се насочили към любителите на изкуството.

В образователната мултимедийна енциклопедия ART е събрана историята на изобразителното изкуство от древността до наши дни.

+ Тя съдържа над 1500 картини, рисунки, скулптури, пана, мозайки, фрески и гравюри.
+ Застъпени са около 200 от най-именитите автори, представени с около 600 творби.
+ Съдържанието е структурирано по исторически епохи.
+ Има възможност за търсене по автор или по име на творбата.
+ За всеки етап от изобразителното изкуство има богато илюстриран текст, в който са представени най-добрите образци на даденото време. Включено е и кратко описание на обществения строй, историята на държавата и културата като цяло.
+ Отделно са разгледани теченията в изкуството.
+ Много обширни са разделите "Средновековие", "Византия", "Мюсюлманско изкуство", "Готика".

Издател на диска е "Йонко Стефани" ООД, а цената му е 17 000 лв.

Ако сте професионалисти и търсите богат и съдържателен справочник на ниска и достъпна цена, ако сте почитател на изобразителното изкуство и желаете да обогатите своята култура в областта, или ако сте просто мултимедиен маниак, не забравяйте да попълните своята колекция с един полезен CD-ROM.



Справочникът може да намерите във фирмения магазин на ул."Княз Борис" 134 в София или да го поръчате по Интернет на адрес: cdmania@techno-link.com.

Минимална конфигурация: PC 486 DX/100, 8MB RAM, CD-ROM x4, VGA 1MB, 256 COLORS, WINDOWS'95

да се легализират игралните автомати, че да могат просящите с измолените монети да прекарват приятни моменти край тях. За мое съжаление, изчезнало е обаче едно от любимите ми забавления - безкрайно веселите новини, които са заменени със скучно табло, информиращо за разни събития. Вярно, по-практично е, но преди имаше такива хубави рубрики, че направо ми е мъчно. **Слаба утеха са няколкото** нови сгради, пък били те научен център или маяк. Не ме радва възможността да строя върху картите реални градове и да използвам истинска архитектура. По ми харесваше предишната концепция: да бродиш насамнатам, да говориш с минувачите, да оглеждаш всеки магазин дали работи добре, да питаш хората какво им липсва най-много в този или онзи квартал. Сега по улиците се търкалят хиляди прекрасни наглед автомобили, мотаят се различни фигури, но това изобщо не е онази хубава разходка от SIMCOPTER - далеч не е, макар че там и колите, и хората изглеждаха много по-кофти. **Е, ако никога не бях играл никоя друга** SIM-игра на MAXIS, сигурно щях много да хваля тази, обаче... **Играта може да се пусне** и през ускорител, т.е. през Voodoo например. Но това нищо не ускорява. **Напротив, по-бавно е,** отколкото през 2D-карта, но горе-долу пак става. **Сега, за да няма двусмислици** и неясноти. Защо така подробно пиша и за новия SIM, и за старите SIM-ове? SIMCITY 3000 не е лоша дори в игрово отношение, но с нищо по-съществено не се различава от SIMCITY 2000, а в някои отношения дори е по-зле. ЗАЩО? Какво са ги вършили програмистите? Защо я няма поне възможността да се спре симулацията и човек да отиде да се поразходи из 3D-града, щом и сградите са 3D? Защо никой не е разширил малко икономическия модел с някои по-сложни взаимоотношения? **SIMCITY 3000 в никакъв случай** не е революционна игра. Тя е **едно мило продължение** на една от най-добрите **стратегии на всички времена,** което ще се хареса на строителните фанатици, които още не са играли SIMCITY 2000.

Накратко: Малко разочарование в сравнение с оригиналната 3D-концепция. Тия геймъри, които имат по-слаби PC-та, нека си играят най-спокойно SimCity 2000 - нищо няма да загубят...



Плюсове: + Отлична графика с множество автомобили и фигури + Възможност да се дострояват още сгради + Все още най-добрата и ненасилническа стратегия

Минуси: - Слабо продължение на SimCity 2000 - в нови дрехи, но без нови идеи

-GM-

Maxis/Maxis

PC WIN '95

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 220 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА

Мултиплеър: НЕ

Оценка 6/10

Расата на Darth-ите си е заминала в историята много преди да започне нашето приключение. Могъщите същества, владеещи еднакво добре магията и технологиите, са знаели древното пророчество и са предпочели да освободят терена. Съгласно пророчеството се явява Liath и променя равновесието между хаоса и реда. А още преди това хората в кралството Azeterus са усетили божия гняв и са в stasis. Времето е спряло. Който влезе тук, не се връща обратно - нито в своята родина, нито в своето време.





Ако имаш слабост към фолкпредразсъдъци, не чети по-нататък. LIATH е игра, която произхожда от недрата на Русия, от компания с възвишеното име AMBER. Това име не ти ли говори нещо - и на мен също! Обаче това твърдо не е първата качествена игра от Русия. Да си припомним RAGE OF MAGES или VANGERS. LIATH го доказва. Авторите на RAGES OF MAGES заложиха на оригиналността, авторите на VANGERS - на извратеността, а творците на LIATH се защитават с мравешкия труд и таланта на графиците, върху които се държи цялата игра.

ТИ СИ CRISS

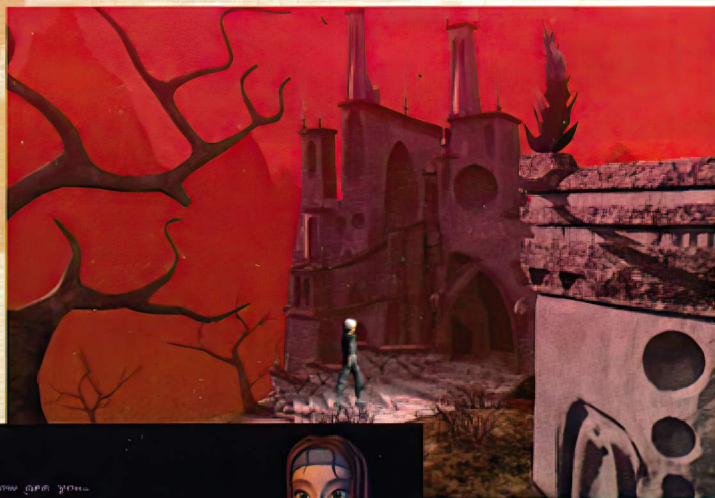
LIATH

ТВОЕТО ВРЕМЕ Е СПРЯЛО

Criss, начинаещ магьосник, се озовава в света Azeretus по силата на съдбата. Приятелите му, сред които са четирирька дивачка и дребно летящо създание, са застрашени и викат за помощ. Criss пристига и мигом установява две неприятни обстоятелства. Първото е вече споменатата бъркотия със спрялото време. Малко по-сериозна обаче е констатацията, че никой от приятелите му не е търсил помощ. Съдбата е лош играч, но и предизвикателство. Azeretus е подготвил куп клопки за твоя странник, а трябва да се реши и дреболията с времето, чието течение е спряло. Кой знае - може пък точно Criss да е Liath, за когото говори древното пророчество... ***LIATH става за реклама на 3D-програма.*** Играта е напълно рендирана, което се разпознава от пръв поглед. Това може да изглежда малко стерилно (спомняте ли си DRUID OT PSYGNOSIS), но никой не може да отрече на авторите пипкавия къртовски труд, който са положили. В играта преминаваш десетки локации, които са свръхмоделирани до най-малките детайли. Няма статични екрани, а много жива среда - по небето се гонят птици, водата се вълнува, а от буретата изскачат котки. На някои места камерата плавно се движи от място на място, чрез което играта получава друг мащаб: това не е само прескачане от помещение в помещение, а ритмичен, макар и малко неравен преход - подобен на този например в игрите от типа на ATLANTIS. ***Ако още не си разбрал достатъчно, погледни картинките,*** които илюстрират сравнително точно графичното равнище на играта. Из този приказен свят посещаваш не само главното селище, но и магически оазиси, жилища на горски същества и дриади, левитираш над плесенясващи тресавища, плуваш в морето, отправяш се към местния дворец, древните храмове и селцата на елфите. Щом обърнеш внимание на детайлите, ще гледаш със зинала уста голяма част от играта. Има какво да се види. За съжаление, компютърните игри не се състоят само от графика... ***В другото LIATH изостава спрямо днешните сравними adventure заглавия.*** Ясно защо: който започва сега с игрите, няма голям шанс да догони такива майстори като SIERRA или LUCASARTS. Вярно, LIATH безспорно се стреми към оригиналност, но това не винаги й се











Каквото и да говорим, LIATH решително е интересен опит за създаване на нетрадиционна adventure игра. Опитът е частично успешен (в техническо отношение) и частично неуспешен (управление, story, игралност). Въпреки минусите, LIATH заслужава внимание поне по три причини. Първо - изглежда добре, второ - идва от Русия, и трето - тя е adventure, каквито няма чак толкова много на игралния терен.

удава. Самата концепция е общо взето интересна - като магьосник можеш не само класически да събираш и използваш предмети, но разполагаш и със сравнително приличен запас от вълшебства, които са подходящи в различни ситуации. Вече сме виждали нещо подобно - помните ли гениалната LOOM - но тук това някак си не е както трябва. Хубаво е, че има в запас толкова мощни вълшебства, като Unloc (отключване на всичко), Energy Blast (мощна електрическа атака), Magic Hand (телекинеза на малко разстояние), Dark Vision (светлина в тъмнината) и редица други. Повечето от тези вълшебства обаче се използват само по веднъж, и то често на твърде нелогични места. За да откъснеш цвете или да вземеш корен от мандрагора, няма нужда от телекинеза, но авторите са на друго мнение. Въобще с вълшебствата работата е оплескана - ако вместо тях имаше еквивалентни предмети, щеше да е същото. ***Още по-проблемен е интерфейсът на играта, който и при най-добро желание*** не може да се нарече прегледен. Когато и да се натъкнеш на нещо интерактивно (предмет за взимане, личност за разговор...), върху по-голямата част от екрана се появява безвкусно меню, от което можеш да направиш избор: магия, инвентар, използваш, говориш, взимаш. Докато го оглеждаш, не е изключено вече да си забравил къде си кликнал преди това и да ти се наложи да изпробваш всичко. При това задължителното сложно меню е онагледено само със символи, което също не е радост за играча. Често срещащо се игрово капанче е необходимостта да говориш с някого за нещо по два и повече пъти - просто защото една диалогова възможност не изчерпва всички отговори. Ако не знаеш това, можеш неприятно да запецнеш за дълго време. ***Авторите очевидно са осъзнавали прекалената сложност и затрудненото управление на LIATH*** и за да ги компенсират, напълно са развалили играта. Наблъскали са я с hint-ове, с чиято помощ и средноинтелигентен орангутан може да довърши гейма. И за най-малкия проблем има подсказване, разбира се, само ако не използваш функцията SAVE/LOAD. Повярвай: започнеш ли веднаж с подсказванията, така ще го караш докрай. Жалко е също, че авторите не са обърнали по-особено внимание на времето. Вярно, играта е поместена в свят, където то е спряло, но освен възможността да превключиш между ден и нощ (тази възможност използваш общо един-единствен път за цялата игра), няма никаква интрига, която да се завърти около парадоксите на времето. Няма дори загатване за това. Като си спомня за страхотната игра CHRONOMASTER, направо смятам тази сюжетна ос за пропиляна.

-GM-





Amber/Amber

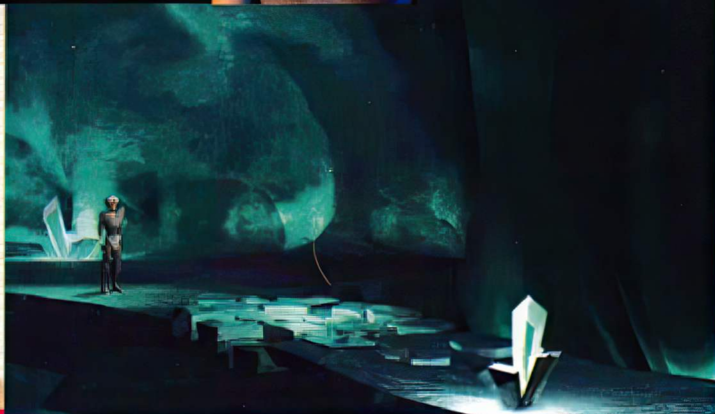
PC WIN '95

MIN.: P 133, 32 Mb RAM, 115 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: НЕ

Оценка 7/10





MORPHEUS

ЛеД и МърТВешкИ СънищА

Историята започва насред ледена пустиня. Самотен полярник, стигнал до края на силите си, изпада в хипнагогия (състояние на полусън) и поема към смъртта. Неговият дух се озовава на загадъчния кораб Herculania, скован от вечни ледове. А там стават разни некрасиви неща. Е, не чак толкова отвратителни, като да речем, в BLACKSTONE CHRONICLES. Няма кланета, мъчения или външни изблици на налудничави садистични мисли. Но пък има угнетяващи прояви на лоши хора, срещали преди една още по-лоша съдба. Herculania е изоставен, но не съвсем. Екипажът му сега е от няколко мъртъвци и техните духове, хванати в астрални капани, които блуждаят из своето отчайващо минало. Телата и душите им са затворени в страшния Neurograficon. Тази гибелна машина държи душите на шест човека, но благодарение на тези жертви може да върне живота и здравето на седмия... **Необходимо** е най-напред да се отиде на кораба и да се активират системите. След това бавно и мъчително започва издирването на изчезналите хора и техните съдби, омагьосани и прокълнати в безкрайни сънища, които оковават душите им и по този начин поддържат машината в мистериозния й ход. По време на дългия път през сънищата се преминава през екзотичен дворец в Ориента, през потискащ шотландски град, през острови, пълни с вудумагии. Във всеки сън присъства по една символично затворена душа на мъртвец, която си излежава наказанието. Всичко това малко прилича на "I Have No Mouth And I Must Scream" ("Нямам уста, но трябва да пищя"), но е по-опростено. По принцип решенията са следствия на различни гатанки, но всичко е много по-пусто и много по-празно. Не съм си представял по-добри кулиси от леда навсякъде наоколо за една такава постановка. И за вас сигурно ще е силно преживяването на момента, в който в ролята на главния герой изкопавате от леда собствения си замръзнал баща. Играта е пълна със скръб и тъга. И е смразяваща като вечния лед в мъртвите сибирски полета. Няма експлозивен ужас, нито оргии на кръвта и болките. Тя е просто тихо докосване до смъртта, където в празните пространства на кораба блуждаят единствено тягостните сенки на миналото. **Странен проект е това. В MORPHEUS замръзналият в ледовете кораб придава на всичко неповторима атмосфера. Сюжетът обаче** е прекалено цялостен, а линията на действие все пак е доста изтъркана и банална, за да може да се говори за уникално преживяване, както в ZORK NEMESIS. От техническа гледна точка, меко казано, играта също не е връх - нещо около средното равнище. Жалко! Защото някои моменти, като например първия сън, когато полярникът вижда сам себе си като замръзнал труп, са наистина впечатляващи. Накратко казано, играта е тихичък и приятен ужас, от който няма да се видиотите, но по гърба ви ще полазят ледени тръпки. **-GM-**

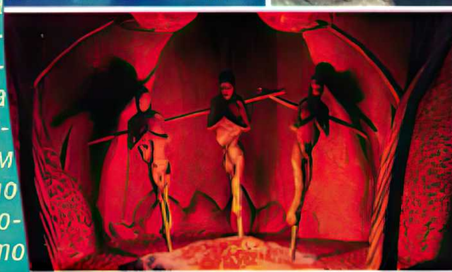


Има един особен вид игри, които са предназначени за геймъри с по-широки интереси. Любителите на екшъна могат до безкрайност да спорят помежду си за еднаквите стрелби по еднакви врагове. Феновете на real-time пък могат да гъделичкат с мишката своите, приличащи си до болка, единици чак до края на света. Съществуват обаче и играчи, които понякога предпочитат не толкова повишаването на адреналина в кръвта, колкото омагьосващото ИЗЖИВЯВАНЕ по време на играта. Геймърите от тази прослойка се възхищават на хубавата архитектура. Дъхът им спира, когато надникнат в някоя пропаст. Стомахът им се обръща с хастара навън, щом видят някоя гадна сцена... Именно за тях са игрите от типа на комиксовата NOCTROPOLIS, на увлекателната ZORK NEMESIS, на гениалната GADGET. И аз съм имал моменти, когато ZORK направо ме е хипнотизирала - мигът, когато отворих саркофага и от него излетя цигулка, която засвири трогателна мелодия. Или невидимият демон в Храма на Елементите, или шепнещата уста на металните кръгове. Незабравими преживявания! Ето такава игра е и MORPHEUS. Това е силно емоционална история, допълнена с логически проблеми и загадки.









Мистериозна игра, безкрайни ледени пространства, изоставен кораб, шепот на мъртъвци. Жалко, че накуцва в технологично отношение.

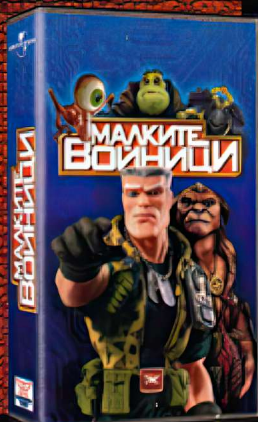
Плюсове:
+ Игра мистична, пълна с тайни, тягостна
+ На места е доста страшничка

Минуси:
- В технологично отношение е поостаряла
- И самата история не е чак толкова необикновена

Soap Bubble Productions/ Piranha Interactive

PC WIN '95 + network
MIN.: P 90, 8 Mb RAM, 70 Mb HDD
Ускорител 3D: НЕ
Мултиплеър: НЕ
Оценка 6/10

ТЪРСЕТЕ В НАЙ-БЛИЗКАТА ВИДЕОТЕКА











Голям филм!
Страхотен екшън!
Чудесно развлечение!
Грандиозно приключение!
„Най-забавният
семеен екшън,
който някога сте гледали“.

„Маската на Зоро“
е романтика, любов, чест,
триумфи и трагедии.
Приключение, което ще ви вземе дъха.
Антъни Хопкинс и Антонио Бандерас
в ролята на легендарния Зоро.



Киану Рийвс и Рейчъл Уайш
в ролите на учени, разработващи
нов източник на енергии,
които попадат в лабиринт
от правителствени сделки.

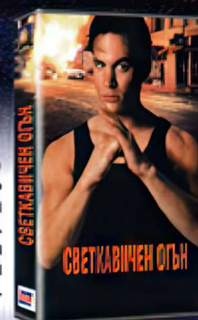






Перфектно обучени полицаи,
които се придвижват чрез
високотехнологични ролери.
Въоръжени със свръхмодерна
техника, те патрулират,
дебнат за наркотици,
незаконни оръжия
и опасни бандити.

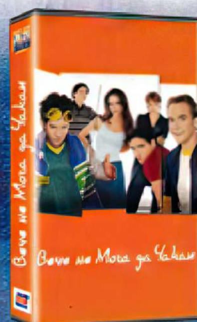
Той издълба следите
на ужаса върху сърцето на града.
През1888 г. Лондон е изправен пред
едни от най-ужасните и мистериозни
престъпления в историята си.
След натиск от самото кралско
семейство, Скотланд Ярд се заема
със страховития случай.



Джейк Ло (Брандън Лий)
става свидетел на убийство
и се оказва преследван
от наркобарони.
Той търси помощта
на честния полицай
Мейс Райън (Пауърс Бут).



Драматично действие
на фона на връщането
на Хонконг в китайско владение
с участието на Жан Клод Ван Дам.



Вчерашният ден е история.
Утрешният - бъдеще.
Забавата е тази нощ.
Това филм ли е
или някакъв щур купон?



Най-касовата комедия на 1986 г.!
„Златен глобус“®'87 за най-добра мъжка
комедийна роля на Пол Хогън
Номинация за Оскар®'87 за оригинален сценарий
2 номинации за „Златен глобус“ - за най-добра комедия
и женска поддържаща роля на Линда Козловски.

ТЪРСЕТЕ В НАЙ-БЛИЗКАТА ВИДЕОТЕКА

Битката между двете враждуващи племена започна. Бойците от племето Blood Eagle се укрепиха в летящата крепост..., а членовете на племето Diamond Sword се укрепиха в летящата крепост... Така започват повечето сценарии в STARSIEGE TRIBES, най-новата игра на DYNAMIX. Разбира се, не всички крепости са летящи и дори не е задължително да са крепости - възможно е да са десантни плавателни съдове или древни пирамиди. И въобще работата невинаги е да се удържи крепостта. Безумците от племената на света STARSIEGE си играят заедно весели игри на убиване, които наричат Capture The Flag, Defend and Destroy, Capture and Hold, Find and Retrieve и други подобни. Място за откачалщина тук има повече от достатъчно. Въпросът е за кого е предназначено това.

STARSIEGE TRIBES

STARSIEGE TRIBES е 3D-екшън игра, насочена изключително към мултиплейъра. Можеш да изиграеш сам няколко тренировъчни мисии или да изпробваш насаме мултиплейърните арени. Но това е горе-долу същото, както да стърчиш единствен с топката на футболно игрище и да се опитваш да направиш сериозен мач. За да се впуснеш в играта, са необходими няколко (дузини) приятели с мощни компютри, богат игрален клуб или дяволски бързо свързване с Интернет. Ако имаш достъп до някои от тези благинки, спасен си - безспорно най-добрата днес отборна мултиплейърна игра е на една ръка разстояние. Повтарям отново: днес, в настояще време! Ясно е, че с излизането на игри като QUAKE ARENA, UNREAL TOURNAMENT и особено TEAM FORTRESS 2, TRIBES ще има дяволски силна конкуренция. Но това е повече или по-малко отдалечено утре. А сега, напред към света на STARSIEGE. Основа на играта са вече споменатите сценарии (CTF, D&D, C&H и т.н.) и за всеки от тях разполагаш с цяла редица карти. Те са добре съставени и достатъчно разнообразни, за да те удържат

НАЙ-трудното: събери ЕКИП

в огъня на боя дяволски дълго време. Всеки тим обикновено има своя база, която често е добре укрепена крепост. Съставна част от тези крепости са ключово важните и чувствителни генератори и соларни панели, които зареждат с енергия останалото оборудване и особено енергийната защита. Друго под ръка са: станции, в които можеш да докупуваш инвентар - брони, оръжия, муниции и други помагала; станции, допълващи мунициите; конзоли за покупка на разузнавателни транспортни машини; командни пунктове. С въпросните командни пунктове можеш не само да ръководиш войниците, но и ръчно да управляваш оръдейните, ракетните и минометните кули (стационарни и преносими) и да се превключваш към камерите, разположени на бойното поле. Има я очарователната възможност да включиш миникамери, разположени на раменете на войниците, и да следиш бойната врява от относително безопасната си база. *Цялото това оборудване ще ти служи добре,* особено ако се насочиш и към стремежа да престане да служи на противника. Щом изкараш от строя генераторите му, парализираш доставката на енергия до неговата база, с което отслабваш иначе почти неуязвимата й защита. Унищожаването на станциите за инвентар осуетява попълването на запасите. Чрез ликвидирането на радарите противникът "ослепява". И т.н. Това само по себе си е приятна работа, но далеч не е всичко. Истинското забавление идва, когато започнеш да избираш своето снаряжение за боя. За разлика от TEAM FORTRESS, където всеки има твърдо установени помагала, в TRIBES оформяш своето снаряжение така, както ти се нрави. Ако ще потегляш на разузнаване, можеш да вземеш лека броня и да метнеш на гърба си специално снаряжение, смущаващо неприятелските сензори. Когато укрепваш собствената база, прекрасно ще ти послужи средната броня, с която да носиш и да поставяш оръдейни кули и преносими складове за инвентар и муниции. За бой на челните линии най става дебелата тежка броня, която между другото дава възможност за употреба на мощен миномет. *Особено голяма роля за начина на боя* играе видът на допъл-















нителната раничка (pack), която подбираш към своята броня. Много полезна е Repair Pack - с нея оправяш не само собствените повреди, но и повредите на съюзническите бойци и дори унищоженото оборудване в базата. Energy Pack удвоява запасите на твоята енергия, която тук не е само муниция за някои оръжия, но и гориво за реактивната jet-pack, с каквато е снабден всеки скафандър. Само с Energy Pack и лека броня можеш да използваш суперсилната снайперска пушка. Освен споменатите малко по-нагоре заглушители (Sensor Jammer Pack), има още Ammo Pack, удвояваща капацитета на мунициите, и Shield Pack, справяща се с повредите в запасите от енергия. *Подобно на раничките, избираш и оръжията*, които ти трябват за боя. Според силата на бронята можеш да поемеш четири, пет или шест оръжия, но при някои тях има известни ограничения. Снайперската пушка е допустима само за войник в най-лека броня, а минометът - за най-тежката. Оръжията са: основен blaster с непрестанно допълващи се запаси от енергия; мощна плазмена пушка; ротационна картечница; disc launcher, мятащ избухващи дискове; гранатомет; лазерна снайперска пушка; ELF gun за бой отблизо; и вече споменатият миномет. Между другото, с този миномет е свързан един прекрасен пример за екипно сътрудничество. За да уцелиш с него, трябва да го нагласиш под точен ъгъл, така че снарядът по балистична траектория да попадне в мишената. Което никак не е лесно - особено на голямо разстояние или в мъгла. Затова има насочващи лазерни прицели. Когато някой от твоя тим се прицели - освети - неприятелска цел (радар, оръдейна кула, база), всеки, който има миномет, получава точно замерване на целта чрез ясен показател. Забележителна идея - естествено, ако добре се използва и ако наистина е налице екипно сътрудничество. *Отлична е и възможността да си създадеш пет* любими конфигурации от брони, оръжия и pack-ове, които после да въвеждаш ан блок. Тоест при всяка следваща "покупка" на въоръжение вече вземаш директно всички избрани неща и така се озовеждаш за определена дейност без всякаква врътня. *Важно място в играта заемат разузнавателните и транспортните машини* на въздушна възглавница. Те са общо три вида: лек едноместен Scout за разузнавателни мисии, снабден с мощен ракетомет; лек транспортен LPC за един пилот и двама пътници; тежък HPC за един пилот и четирима пътници. Само войник с лека броня може да пилотира всички машини, но на палубата на транспортьора може да се вози който и да е. Значи възможно е да си оформиш много полезна нападателна машина - докато тя се движи, войниците на палубата могат да стрелят на всички страни, да не говорим, че петчленен екипаж в тила на неприятеля е сам по себе си солидна сила... *Към всичко това добави: перфектен терен, обхващащ огромни разстояния във всички посоки; великолепни модели на войниците; ефектни оръжия; добре представени мисии и атмосферни ефекти, като дъжд, мъгла или снеговалеж; до съвършенство доведена система за комуникации с останалите бойци - чрез елементарни shortcut-и можеш да изпратиш над шейсет устни заповеди, молби и сигнали (Attack, Cover Me, Fire at my target, Cease fire, Watch Shooting, Yes, No, Thanks и други подобни).* Накратко. TRIBES има великолепни предпоставки да стане водеща мултиплеърна отборна игра. Когато няма сингълплеър обаче, всичко се крепи на съиграчите. Броят на геймърите, необходим за що-годе прилична игра, налага да ги търсиш главно в Интернет, в което е и проблемът. През цялото време не се натъкнах на никой, който да владее играта до такава степен, че да е способен да сътрудничи с командващия, да приема заповеди и въобще - да изпълва съдържанието на словосъчетанието "отборна игра". Не че в Интернет няма добри геймъри - има, но са добри за игри тип екшън и нямат дори представа за тимово сътрудничество. TRIBES несъмнено е прекрасна игра, но качествата ѝ ще оцениш единствено ако събереш добър и обигран екип. Иначе това е само следващ QUAKE за повече играчи. Десетки... Море от играчи...

> *Съвършена отборна игра, чието качество зависи от това, колко добри съиграчи ще намериш и кой ще ти плати телефонните сметки.*

Плюсове: + Множество разнообразни карти + Прекрасна комуникация с останалите + Голямо наблягане на отборната игра

Минуси: - Липса на single-player - Необходимост от голям брой съиграчи

-GM-



Dynamix/Sierra

PC WIN '95/98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 160 Mb HDD

Ускорител 3D: 3Dfx

Мултиплеър: 2-32

Оценка 8/10

Graham Chapman, един от основателите на прочутата британска група Monthy Python Flying Circus, почина през 1989 г. от препиване (неофициалната версия е, че спрял да пие и това го довършило). Този човек, алкохолик и ексцентрик, беше известен по всички британски острови със своите авангардни парчета, които с право обиждаха тогавашните англичани пуритани. Който познава Python, знае за какво става дума, на останалите препоръчвам да видят поне част от сериала или един от техните филми. Сигурен съм, че Graham Chapman не е умрял, а във вид на всеобхватна лукава душа скита из всемира и слага своите следи навсякъде в хорските забавления.



"Предупреждение за всички посетители: да не се смесва със Starshit, който може да се види в другата клетка!"



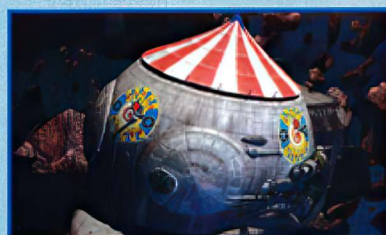
STARSHOT ЦИРК !!!

Иначе е необясним летящият цирк в главната странична роля на играта STARSHOT. Той се проявява чак докъдето може да стигне една игра, програмирана от европейци, и по-точно французи и германци. Французите са нещо като островче в игралната индустрия, което цепи главното течение и в повечето случаи успява да привлече вниманието към себе си (да си спомним SILMARILS). Така в главата на един френски програмист се излюпи идеята за симулация на цирк, който да е не само летящ, но дори левитиращ. По неговия манеж се гонят центаварски лъвове, орионски вампири, и разбира се, лакоми траалски животинки. Но зрителите не могат да гледат постоянно едно и също. От време на време е необходимо обновяване - да се сменят клетките, да се вербуват генетични мутанти, да се подмени редакцията и т.н.; просто безкрайният кръговрат на бизнеса, чийто център е популярността. До времето на появата на втори цирк всичко върви гладко. После започват твърди конкурентни борби, които прокарват един-единствен закон: бъди по-интересен на манежа и ще спечелиш. Играта, която вече се радва на успех сред притежателите на N64, реши, че е крайно време да се представи в цялата си красота и в света на PC. Играеш в ролята на директор на цирк и задачата ти е да прекараш по всички линии своя галактичен опонент с другия цирк. Макар и наглед да става дума за извратена вселенска стратегия, насочена към генетични опити с извънземни, истината е друга. Това е 3D-скачане със силен екшън и логически елементи, при което екшънът е повечко. Единствената цел на твоя човек е да привлича за своето предприятие нови и прекрасни атракции. И той няма само да скача по площадки и да решава логически задачи, а в една от мисиите ще поиграе и екшън стратегия, като се присъедини към един от двата воюващи народа. Неговото оръжие са изстрелващите звезди, на които е наречена играта, и периодичните бонуси. От пръв поглед е ясно, че това е типична нинтендо-игра, която се слави както с оригинален сюжет, така и с помръкваща атмосфера и скучна игралност и след малко отегчава. А накрая от това страшно болят очите. Цветността е действителното ядро на STARSHOT. Интелигентните французи са измислили интелигентна игра, но не са се цапали с графиката. Оставили са я на своите немски колеги, а те пък са я ударили на безвкусица. Безсмислено ярки цветове, които често не си подхождат като комбинации, ненормално цветни дъги, кичово изработени текстури... Може би това не е кой знае каква пречка в играта, но все пак изглежда ужасно. Така или иначе STARSHOT скоро излиза на игралния PC-терен и е забавление, което ще издържи няколко вечери. Не забравяй обаче при играта да си сложиш тъмни очила.

Infogrames / Дата: 03/'99 г.

-GM-









Sierra/Sierra
PC WIN '95/98
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 350 Mb HDD
Ускорител 3D: ДА
Мултиплеър: НЕ
Оценка 8/10



Накратко: Безумна екшън лудост. Извратеност? Вероятно да. Преработка от Nintendo в ужасни цветове.





АКТ Софт ООД е член на групировката АКТ, основана през 1989 г. в Пловдив. Стратегията на АКТ е закодирана в името на фирмата: Авангардни Компютърни Технологии. От 1993 г. АКТ Софт ООД се е самостоятелно представителство, което съсредоточава в дейността си разпространението на продуктите на някои от най-големите световни компании в областта на софтуера.

ДЕЙНОСТ

√ АКТ Софт ООД е първият и най-голям (засега и единствен) дистрибутор за България на Microsoft Corp (САЩ).

√ През 1994 г. фирмата подписа договори и със софтуерните компании Corel (Канада), Symantec (САЩ) и Graphisoft (Унгария), на които също е единствен дистрибутор за България.

√ През 1997 г. фирмата разшири сферата на дистрибуторската си дейност, добавяйки Adobe Systems (САЩ) и защитните компютърни компоненти на Decros (Чехия).

√ От началото на 1998 г. АКТ Софт е и OEM Delivery Service Partner на Microsoft за България.

√ От септември 1998 г. АКТ Софт разпространява за българския пазар и мултимедийните продукти за обучение на чужди езици на компанията Auralog (Франция).

СОБСТВЕНИ РАЗРАБОТКИ

√ Особено популярна в България е собствената разработка на фирмата – семейството продукти АКТсофт КИРИЛАФ, осигуряващи кирилизация на всички операционни системи на Microsoft, както и проверка на правописа и сричкопренасяне на текстове, съдържащи и български език.

ПРОДУКТИ

MICROSOFT

Операционни системи за персонални компютри (MS-DOS, Windows 3.xx, Windows 95, Windows 98, Windows NT Workstation); мрежови операционни системи (Windows NT Server); база данни за мрежови системи (Microsoft SQL Server); бизнес приложения (Microsoft Office, Works, Money); интерактивни мултимедийни продукти: енциклопедии (Encarta, Bookshelf, Cinemania), игри (AGE of Empires, GEX, Flight Symulator, Cart, Golf); езици за програмиране (Visual C + +, Visual Basic, Visual Java); хардуер (Intelli Mouse, Natural Keyboard, Side Winder Joystick).

COREL

Графични, бизнес и потребителски приложения, софтуер за предпечатна подготовка (CorelDRAW за PC и MAC, Corel Ventura, Corel WordPerfect Suite).

ADOBE Systems

Софтуер за предпечатна подготовка и обработка на изображенията (Adobe PageMaker, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere); Web дизайн (Adobe Pagemill).

SYMANTEC

Приложен и системен софтуер за защита, факс, комуникации, Интернет проектиране, потребителски и приложен софтуер (Norton Utilities, Norton AntiVirus, WinFaxPro).

AURALOG

TaLk to Me – мултимедиен софтуерен продукт за изучаване на чужди езици с гласово разпознаване.

DECROS

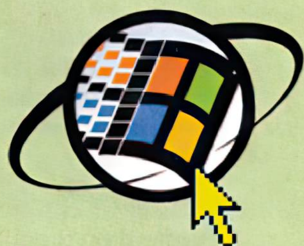
Компютърни защитни компоненти за настолни и laptop компютри (Security Card, Protect95, WinCrypt).

На страниците на списание Master Games през 1999 година очаквайте подробно представяне на някои от продуктите на представените компании.

НИЕ представяме най-добрите

SYMANTEC.

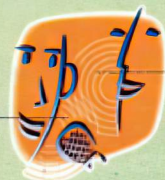
Microsoft®



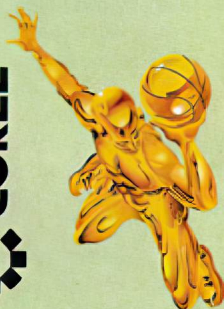


GRAPHISOFT®

Auralog



COREL





Adobe



DECROS®

София
телефон 817 212
981 8374
факс 980 8134

АКТ®

Официален дистрибутор на Adobe, Corel, Decros, Auralog, Graphisoft, Microsoft и Symantec | АКТ Софт ООД

МОДЕМИ И ИНТЕРНЕТ

КАКЪВ МОДЕМ НИ ТРЯБВА? КАК РАБОТЯТ? КАКВО ПРЕДСТАВЛЯВАТ МОДЕМИТЕ?

Напоследък в България Интернет взе да заема полагаемото си място. Появиха се куп Интернет-доставчици и продължават да се роят. Все повече стават клубовете, в които се играят игри както в мрежа, така и по Интернет. За да сърфираме нормално по Интернет, ни трябва компютър с поне 233MHz процесор (AMD или Intel) с 32MB RAM, видеокарта, която работи в разделителна способност 1024x768 и нагоре, и най-малкото 15-инчов монитор, поддържащ съответните разделителни способности като тези на картата. **Има няколко начина да се свържем към Интернет.** Първият и току-що навлязъл в България метод е чрез кабелните телевизии. Този метод е най-бърз, но и доста скъп, защото трябва да купите специален кабелен модем, който струва от порядъка на 310$ и нагоре. Но пък тези модеми работят с скорост 10Mbit по стандартен 75-омов коаксиален кабел на разстояние над 300 километра. Също така Интернет-провайдерът трябва да има бърза връзка, за да се достигне тази скорост. За сравнение: 10Mbit е 1.2Mbyte, което е равно на трансфера на 8 скоростно CDROM устройство. Представете си какво е да си браузвате с такава скорост! Вторият начин е чрез наета линия. Но първо БТК трябва да ви даде такава, а е необходимо да имате и маршрутизатор. Такава линия със скорост 33600bps е с цена 500$ на месец - доста скъпо! Третия и най-разпространен начин е чрез модем. Но преди да си изясним какъв модем е подходящ за нашите остарели аналогови централи, нека да разберем по-подробно какво представлява и как работи той. **Телефонните линии позволяват предаването само на аналогов сигнал,** а компютърът работи с цифров. По тази причина бяха разработени специални устройство, които преобразуват цифровия сигнал в аналогова форма. Тези устройства се наричат МОДЕМИ. За да могат модемите до обменят информация помежду си, те трябват да използват еднакви методи за преобразуване на цифровите данни в аналогови и обратно. Това значи, че модемите трябва да притежават еднакви методи за модулация и демодулация на сигналите. Тъй като модемите се произвеждат от различни фирми, за да е възможно свързването им един с друг, са определени редица стандарти, на които трябва да съответстват. Разработката на стандарти за предаване на данни е поверена на международен консултативен комитет по телеграфия и телефония (CCITT). До сега този комитет е създал голям брой различни стандарти, определящи методите за модулация и демодулация на сигнали, алгоритмите за свързване на модеми, протоколите за корекция на грешки, протоколите за компресиране на информация. Всички стандарти CCITT имат номер. Онези, които се отнасят за модеми, имат буквичката V пред номера си. Когато компютрите и модемите започнаха масово да се продават, на пазара вече имаше голямо количество факсимилни апарати, използващи телефоните линии за предаване на цифрови данни. Международният консултативен комитет раздели тези устройства на няколко групи. С развитието на изчислителната техника много фирми пуснаха на пазара разширителни платки за PC, които позволяват факс-съобщения между компютрите. Тези платки получиха наименованието факс-платки. Тъй като те се основават на същите принципи за предаване на информация както обикновените модеми, двете устройства се обединиха във Факс-Модем.

Основни понятия

Бодове, битове за секунда и символи за секунда. В документацията на модемите съществуват три различни единици за измерване на скоростта на предаване на информация: бодове (baud), битове за секунда (Bits Per Second, bps) и символи за секунда (Characters Per Second, cps). За съжаление, около тези термини съществува известно объркване. Много потребители, а дори и производители на модеми не правят разлика между тези понятия. Затова по-нататък ще се придържаме към следващите определения: **Битове за секунда.** Модемът обменя данни с компютъра през порта на асинхронния последователен адаптер. Данните се предават последователно бит след бит. Скоростта, с която става този обмен, се измерва в битове за секунда - бит/с или bit/s. Обикновено когато се говори за скоростта, с която модемът може да предава информация, се използва този термин. Като обозначения за такива скорости се срещат цифрите: 1200, 2400, 9600, 14400, 28800 бит/с. Фактически това е скоростта за предаване на данни между модема и компютъра. **Символи за секунда.** При предаването на данни през порта на асинхронния последователен адаптер се предава не само полезна информация. Обикновено с всеки байт полезна информация се предават и два служебни бита. За да разберете фактически колко байта в секунда може да предаде един компютър на друг компютър чрез модем, трябва да разделите величината бит за секунда на 10. Или, действителната скорост на предаване на информация за модем със скорост 9600 бит/с е 960 байта за секунда, а не 1200. Но и тази стойност е приблизителна. При предаването на данни могат да се приложат протоколи за корекция на грешки и за компресиране на данни. Затова скоростта на предаване зависи и от качеството на телефонната линия, и от алгоритъма за компресия, както и от много други фактори. **Бодове.** Скоростта в бодове се определя от броя на изменението на сигнала, предаван с модем по телефонна линия, произтичащи за една секунда. Различните методи за модулация могат да кодират една стойност на сигнала в няколко бита. Поради това скоростта на предаване на данни в бодове може да бъде различна от скоростта в битове за секунда. Например в модемите, съответстващи на стандарта CCIT V.32 и работещи със скорост 9600 бит/с, се прилага комплексен метод за модулация, в който информацията се кодира с едновременното изменение на фазата и амплитудата. Това позволява всяка стойност на сигнала да се кодира с 4 бита полезна информация. Тоест модемът, работещ с 9600 бит/с, предава данни със скорост 2400 бода.

Модулация на сигнала

Повечето съвременни модеми използват четири основни метода за модулация на сигнала, предаван по телефонна линия. **Амплитудна модулация** (Amplitude Shift Keying - ASK). Метод с най-малка ефективност, в който информацията се кодира с броя измененията на амплитудата на предавания сигнал. Прилага се само за много малки скорости - до 100 бит/с. **Честотна модулация** (Frequency Shift Keying - FSK). Информацията се кодира с броя изменения на честотата на сигнала. Използва се за скорости до 1200 бит/с. **Фазова модулация** (Phase Keying - PSK). Информацията се кодира с броя изменения на фазата на предавания сигнал. Използва се за скорости до 2400 и 4800 бит/с. **Квадратурно-амплитудна** модулация (Quadrature Shift Keying - QSK). Това е комбинация на фазова и амплитудна модулация. Позволява предаване на данни със скорост по-голяма от 9600 бит/с.

Дуплексен и полудуплексен режим

Дуплексният режим на работа на модема позволява предаване на данни в две посоки. Такива са модемите по стандарти CCIT V.21, V.22, V.22bis, V.32. **Полудуплексният режим** също позволява предаване на данни в две посоки, но в различни моменти от времето - първо се предават в едната посока, а после в другата. По този начин модемът може и да приема, и да предава данни. Ако сравним двата режима при еднаква скорост на предаване, то модемът в дуплексен режим ще предаде два пъти повече от този в полудуплексния режим. Най-общо, дуплексните протоколи са с по-голяма производителност от полудуплексните. Последните се използват най-вече за приложения, в които основния поток информация се предава в едната

посока, например такива са всички протоколи за факс модеми, V.17, V.27bis, V.27ter, V.29.

Асинхронно и синхронно предаване на данни

Тази характеристика определя какъв е методът за предаване на информация между модемите - асинхронен или синхронен. **При асинхронния** информацията се предава така: всеки предаван байт се предхожда от стартов бит и след него се предават един или два стоп бита. Понякога се предава и допълнителен бит за контрол по четност, който проверява целостта на предавания байт. **При синхронния метод** данните се предават последователно - байт след байт, бит след бит. Не съществуват стартови и стопови битове. Ето защо при еднакви скорости в синхронен режим се предава повече полезна информация, отколкото в асинхронен режим.

Стандарти CCIT за модеми

В таблицата по-долу са дадени най-разпространените стандарти с кратки характеристики. Скоростта на предаване на данни не е единствената характеристика, по която се различават модемите от CCIT стандартите. Те могат да работят както в дуплексен, така и в полудуплексен режим. Ще разгледаме на кратко основните стандарти и техните параметри. **CCITT V.21** Модемът, работещ според този стандарт, е предназначен за предаване на данни по телефонната линия. Той работи в асинхронен дуплексен режим. За предаване и приемане на данни се използва метода на честотна модулация. Предаването на данни става с крайно ниска скорост до 300 бит/с. Протоколът V.21 се използва във факс-модемите в етапа на установяване на връзка. Самото предаване на данни става чрез по-бързи стандарти. **CCITT V.22** Модемът, работещ в съответствие с този стандарт, използва асинхронно-синхронен дуплексен режим за предаване на данни. Асинхронно-синхронен режим означава, че компютърът предава данните на модема в асинхронен режим. Модемът отделя стартовите и стоповите битове от потока на данни от компютъра и по-нататък вече в синхронен вид предава данните на другия модем. Предаването на данни може да се осъществи с скорости 600 и 1200 бит/с. За модулация на предавания сигнал се използва методът на фазо-



вата модулация. **CCITT V22bis** Дуплексен модем със скорост на предаване на данните 1200 и 2400 бит/с. При предаване на данните с 2400 бит/с се използва методът на квадратурно-амплитудна модулация, а при скорост 1200 бит/с - методът на фазовата модулация. Модемът, отговарящ на стандарта CCITT V22bis, може да обменя данни, съответстващи на стандарта CCITT V.22, естествено със скорост 1200 бит/с. **CCITT V23** Асинхронен метод, използва метода на честотна модулация. Модемът може да работи в полудуплексен режим със скорост на предаване на данни по правия канал 600 - 1200 бит/с, а по обратния само 75 бит/с. Този стандарт е несъвместим със стандартите V.21, V.22 и V22bis. **CCITT V.32** Модемът, който работи в съответствие с този стандарт, използва асинхронно-синхронен дуплексен режим за предаване на данни. За модулация на предавания сигнал се прилага методът на квадратурно-амплитудната модулация. Позволява предаване на данни със скорости 4800 и 9600 бит/с. **CCITT V.32bis** V.32bis е разширение на стандарта V.32. Модемът, работещ в съответствие с него, използва асинхронно-синхронен дуплексен режим за предаване на данни. За модулация на предавания сигнал се прилага методът на квадратурно-амплитудната модулация. Позволява предаване на данни със скорости 7200, 12000 и 14400 бит/с. **CCITT V.34** Модемът, съответстващ на стандарта V.34, може да предава данни по телефонна линия със скорост 28800 бит/с. Освен по-високата скорост, в стандарта V.34 се приема нов протокол за установяване на връзка с отдалечен модем. Модемите, поддържащи този стандарт, се свързват значително по-бързо помежду си. **Bell 103, Bell 212A** Bell е остарял американски стандарт, несъвместим със стандартите CCITT. Регламентира нискоскоростни модеми, предаващи данни със скорости 300 до 1200 бит/с в дуплексен режим.

Стандарт	Скорост на предаване (бит/с)	Стандарт	Скорост на предаване (бит/с)
V.21	300	V.32bis	7200, 12000, 14400
V.22	600, 1200	V.34	28800
V.22bis	1200, 2400	Bell 103	300
V.23	1200	Bell 212A	1200
V.32	4800, 9600	V.42bis	33600

Корекция на грешките и компресиране на информация

На практика всички съвременни модеми осигуряват автоматична корекция на грешките и компресиране на данните при предаването на информация по телефонната линия. Така рязко се повишава качеството на връзката и скоростта на предаване на информация.

Протоколи за корекция на грешки

При предаване на данни по некачествена телефонна линия (което за съжаление много често се случва у нас) винаги съществува голяма вероятност данните, предавани от един модем, да бъдат приети от другия модем в "изкривен вид". Някои предавани байтове могат да променят своята стойност или просто да изчезнат. Могат да бъдат приети данни, които не са предадени от другия модем, т.е. приемащият модем разпознава шума по линията като данни. За да има потребителят гаранция, че данните му се предават без грешка, се използват протоколите за корекция на грешки. **Общата форма на предаване** на данни според протокол за корекция на грешки е следната: модемът предава данните от отделните блокове (пакети) от 16 до 20000 байта в зависимост от качеството на връзката. На всеки блок се поставя заглавие, в което е записана информация за проверка - например контролната сума на блока. Приемащият модем самостоятелно изчислява контролната сума за всеки блок и я сравнява с контролната сума от заглавието на блока. Ако двете суми съвпаднат, си приема, че блокът е приет без грешка. В противен случай приемащият модем изпраща на предаващия искане за повторно предаване на този блок. Предаването на сгрешен блок продължава дотогава, докато той не бъде приет правилно. **Протоколите за корекция на грешки** могат да се реализират не само на хардуерно, но и на софтуерно ниво, но първото е по-ефективно. Най-разпространени са следните протоколи за грешки, поддържани на хардуерно ниво: MNP1 - MNP10 и V.42.

Продължение в следващия брой...

Voodoo Man

Мразя го тоя номер! Тъкмо река да впиша **окончателно** конзолите в графата бутафорiии, **и лукавите** японци вземат, че направят някоя такава игричка, дето не стига че **изглежда супер** въпреки смешната, **телевизорска** разделителна способност, ами и кой знае защо не се предвижда за PC. **Мамка му,** времето и без друго не ми стига, за да обърна **подобаващо** внимание на всички **компютърни** игри! Уви, човек не може да **изневери** на природата си. А след всичко, което бях прочел за **METAL GEAR SOLID**, се нуждаех от наистина **колосална воля**, за да забравя, че такава игра **съществува**. Е, игрите са сред нещата, за които **ангелът ми е адски слаб.**



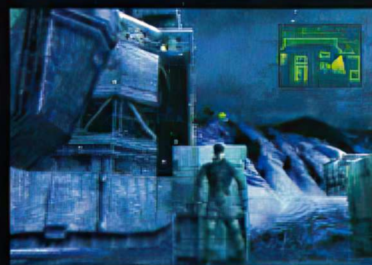
Две думи за предисторията. Името на нашия човек е Снейк Солид, агент на агентите и бивш член на екипа "Фокс Хаунд". За ваше добро се надявам, че не знаете английски, защото и двете именца звучат доста тъпо в превод. Същото важи и за последната мисия на Снейк, кръстена кой знае защо "Въстание в Занзибар". Така или иначе на японците трябва да им се влиза в положението - твърде дълго са живели на остров. Или това беше за англичаните? Както и да е. Та въпросният Снейк се е оттеглил от специалните части и неговото място тутакси е било запълнено от някой си Снейк Ликуид. (Виж забележката за първите две имена по-горе.) Дотук всичко е ОК - път на младите, смяна на поколенията и прочее. Проблемът обаче е, че не след дълго Снейк Ликуид изчезва яко дим, за да си построи собствена военна базичка нейде из Аляска. Още по-големият проблем е, че по непроверени данни въпросната база разполага с впечатляющ ядрен арсенал. Оттам нататък ситуацията ви е ясна, особено ако сте гледали поне един филм с Джеймс Бонд. Все някой трябва да ликвидира опасността и кой друг, ако не добрия стар Снейк Солид? И ето го него самия насред неприветливо на вид (а вероятно и на мирис) пристанище, където трябва да открие таен асансьор, оттам да се добере до хеликоптерната площадка и да проникне в загадъчната база през вентилационната ѝ система.





Първото нещо, което прави впечатление, след като поемеш играта в свои ръце, е графиката. Аз лично не съм виждал конзолна игра с толкова детайлна и убедителна графика. Забравете за RESIDENT EVIL 2, TEKKEN 3 и дори за прехвалената TOMB RAIDER 3. METAL GEAR SOLID ги бие с доста повече от едни гърди. И това се отнася не само за декорите, на фона на които се развива действието. Анимациите на героите са адски реалистични и доста на брой, което осигурява наистина невероятно разнообразие в геймплея. Не става дума само за това, че Снейк може да тича, да се промъква или да пълзи. Тези номера вече сме ги виждали, не веднъж при това. Един пример. Нашето момче се приближава до войник на пост, когото трябва да отстрани. Вариантите за действие са цели четири: + **Снейк** може да се промъкне до противника, да го сграбчи в мъртва хватка, да го завлече до близкия ъгъл и да си го удуши на спокойствие. + **Може** да го преметне с мълниеносна техника от бойните изкуства и да се измъкне преди постовият да е разбрал какво става. + **Да** го застреля. + **И** накрая може да се разбере с него като мъж с мъж, т.е. да го напердаши. **И-хаа,** направо се изпотих, докато ви описвах всичко това. Има обаче и още. Попадне ли в засада, Снейк може да сграбчи някои от противниците си и да го използва като жив щит срещу куршумите. Или да почуква по стени и сандъци, за да привлече вниманието на пазачите. Има ли смисъл да продължавам? **И като си говорим за геймплея, може би не е лошо да спомена едно-друго за изкуствения интелект** в METAL GEAR SOLID или, с други думи, за това доколко противниците ви в играта се държат като интелигентни същества и доколко - като мишени на стрелбище. Ей богу, не мога да не призная, че в повечето случаи тия кучи синове са адски хитри. Веднъж например опитах да се измъкна от напечена ситуация като се скрих в камион с надеждата, че поради издънка в ИИ-то (изкуствения интелект), когато изляза отново, тъпите копелета просто няма да са вече отвън. Уви, не само че бяха там, ами си ме чакаха със свалени предпазители на пушкалата. Хоп, обратно в камиона. Но и това не реши проблема за дълго. Докато си седях вътре, мъдрувайки над положението, един от тарикатите навън се сети да ми подхвърли лимонка и... Сайонара*! (Сайонара ще рече Сбогом на японски). Такива ми ти работи. Освен това, докато върви по снега, Снейк (логично) оставя следи, които (пак логично) някой рано или късно забелязва. И не само ги забелязва, ами решава и да провери на кого са всъщност. Хубавото в цялата работа е, че можете да използвате това малко неудобство в своя полза като изчакате зад първия ъгъл противника, който върви по следите ви, и после му видите сметката по някой от четирите горепосочени начина. Съветвам ви, обаче, да се въздържате от излишни изстрели, защото след всеки такъв изстрел останалите неприятници притичват тутакси и после - сещате се. **Всичко казано до момента трябва вече да ви е навело на мисълта, че авторите на играта са побъркани на тема реализъм.** Отново пример. Повечето оръжия, които Снейк използва, са взети от реалния живот и найвече от всекидневието на истинс-









METAL GEAR SOLID

КОНАМИ показват как се правят тия работи

ките спец-части. И тъй като в Япония е строго забранено да имаш каквото и да е лично огнестрелно оръжие, шефът на екипа Хидео Коджима отскочил чак до Щатите заедно с оръжейния експерт Мацусада Мори. Коджима искал не само да види истински образци от оръжията, за които вече бил прочел, но и да постреля с тях, за да разбере какво точно е усещането. Какво да кажа, друго си е, когато си обичаш занаята. Ще добавя още, че екскурзията до Америка се е изплатила до последния цент, тъй като оръжията в METAL GEAR не само изглеждат, ами и звучат съвсем истински. Дори измислените измежду тях. Като да речем базуката, която изстрелва радиоуправляеми снаряди. Не мога да не отделя специално внимание и











на динамичната * ,%0 , която до момента е загробила не една и две иначе $.12 добри игри. От опит знаете, че тръгне ли да се сменя гледната точка в движение, резултатът нерядко е такъв, че ви се прииска да сипете благословии по адрес на най-близките роднини на авторите на играта. Бързам да ви зарадвам, че този път подобни неприятни емоции ще ви бъдат спестени - ако не на сто, то поне на деветдесет и девет процента. Камерата в METAL GEAR се държи така, сякаш я е пипнал в ръка някой изпечен холивудски ас-оператор. Нито една частичка от екшъна не остава извън полезрението ви, каквито и лупинги да прави Снейк в този момент. Да не говорим за класическия момент, в който нашият човек се приближава към някой ъгъл и долепя гръб в близката стена. При повечето игри в подобна ситуация камерата се премества под всевъзможни шантави ъгли, които те карат да се чувстваш уязвим като пеленаче. Но не и в METAL GEAR. Гледната точка мигом се измества право срещу вашия герой, така че да виждате едновременно и него, и евентуално противника, който се задава зад ъгъла. Принципно действието в играта се следи от thirdperson-гледна точка, но в определени ситуации (да речем, когато сте във вентилационен тунел) може да премине и към first person, което със сигурност ще ви облекчи живота. **Не случайно обърнах такова внимание на геймплея. От структурата на една игра зависи дали, след като я изиграем веднъж просто ще я зарежем завинаги на някой прашен рафт, или ще се връщаме към нея отново и отново, за да опитаме да намерим и някой друг по-забавен и по-находчив начин за минаването на едно или друго ниво.** По този параметър METAL GEAR SOLID с пълно право може да получи 10 от 10 възможни точки. Благодарение на почти неизчерпаемия запас от специални номера, с които разполага Снейк Солид, играта може да се изиграе на практика безброй пъти. Бързам да ви предупредя, че при второто и третото изиграване са предвидени специални бонуси, които ще запазя в тайна. За ваше добро.

Ивелин Г. Иванов

Преди десетина месеца четох някакво интервю как **един от хората на SONY се хвали**, че за момента игрите за PlayStation използват около **70% от реалния потенциал** на машината. Тогава тия приказки ми се сториха **яка нагъвка**, но като гледам как най-популярната за момента конзола **продължава да бълва изненади**, нищо чудно човекът да се окаже прав. Което може само да ме радва, **защото в сърцето на истинския геймър винаги има място за още една алтернатива.**



ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИНСКИТЕ НЕЩА...

МАГАЗИНИ

"Сердика" 28
(02) 832 635
(02) 981 5967

"Цар Борис III" 21
(02) 954 9811
(02) 954 9862

"П. Евтимий" 86
(02) 951 6772

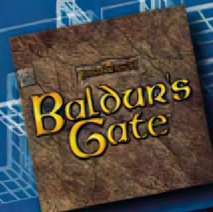
"Витоша" 61
(02) 882 026

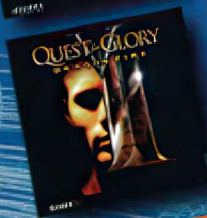
WWW.PULSAR-GAMES.COM

Тези игри, както и всяко друго заглавие от каталога на "ПУЛСАР", можете да поръчате и по пощата! Информация на телефон: (02) 83 26 35, (02) 98159 67

"ПУЛСАР" търси дистрибутори за страната. Информация на телефон: (02) 954 98 11, (02) 954 98 62


King's Quest: Mask Of Eternity


Baldur's Gate [5 CD's]


Quest For Glory V: Dragon Fire


StarCraft Expansion Set: Brood War


Wargasm


Uprising 2: Lead And Destroy


Gangsters


Nascar Racing 1999


Star Wars: Rogue Squadron

Както винаги най-очакваните заглавия за PC са вече при вас.



MULTIMEDIA PULSAR

ПУЛСАР МУЛТИМЕДИЯ

Омръзна ли ви вече FIFA 99? Защото ние имаме нещо по-ново.



- Над 450 истински отбора
- Над 10000 истински футболиста
- 50 различни физиономии за футболистите
- Страхотен коментар на живо
- До 8 играча в режим "мултиплейър"
- 30 от най-известните стадиони в света
- Подобрен "изкуствен интелект"
- Поддържа D3D, 3DFX и PowerVR 3D ускорители

за PlayStation и PC



Нашата специална изненада











Пет страхотни игри за PlayStation, всяка от които можете да притежавате само за 89 999 лв.

- TEKKEN 3
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- SPYRO THE DRAGON
- GRAN TURISMO

При нас можете да намерите още:

- Всички най-интересни заглавия за PlayStation, Nintendo64, SEGA Saturn и SEGA Megadrive II
- Невероятно разнообразие от аксесоари за всички видове конзоли



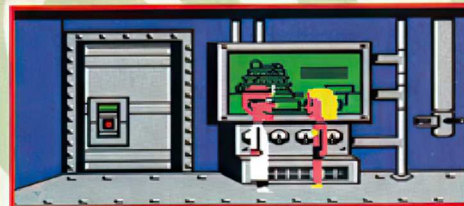
MANIAC MANSION беше началото на adventure-ската слава на LUCASGAMES, които по-късно се преименуваха на LUCASARTS. Въпреки че през това време SIERRA вече успя да се прослави със звездния боклуджия Wilce и непоправимия женкар Larry, MM се оказа принципен пробив в развитието на компютърните игри. Главните точки, които спечелиха борбата със SIERRA, бяха големината на фигурките, детайлността на графиката и гениалната управляваща SCUMM-система, използвана още няколко години (практически до днес).

MANIAC MANSION 1 + DAY OF THE TENTACLE = ОБРАЗЦОВ ADVENTURE

MANIAC MANSION 1. В просто EGA-изображение тройка пубери се отправя към страшен дом, обитаван от луд учен. Справедливостта изисква да се каже, че не той е виновен за своята лудост, а някакъв метеорит, паднал в розовата му леха. Излъчването от лехата проникнало през стените на къщата и превърнало в банда маниаци цялото, иначе кротко семейство. В рамките на идеята за по-







светло бъдеще на човечеството, д-р Фред решил да обезвреди човешките младенци и по жесток начин да изпробва върху тях своите хормонални (или някакви там) препарати. Но тук се получила грешка, която ученият по-късно не могъл да си прости. Той пленил госпожица, която имала множество приятели (както често се случва), тези приятели принадлежали към Бързите стрели и се отправили да я спасяват. **В началото можеш да си избереш свои хора** от голямото предлагане на персони. При мен винаги печелеше интелектуалният Bernard и следващите двама според моментното настроение. Действието върви напред бързо и пъргаво. Да се намери ключът за

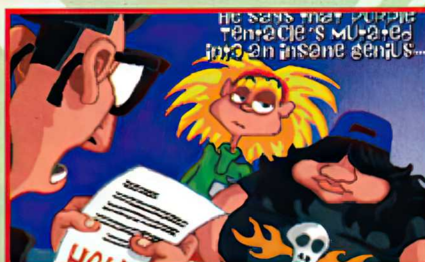


къщата под рогозката не е никак трудно, но трябва да се отмести украшението на стълбището, за да се отвори вход към радиоактивната камера, а това е доста работа. Изживяваш буквално ад в момента, когато се налага така да комбинираш действията на своите герои, че наглед независимите дейности да помогнат за по-нататъшното напредване. Играта се затруднява и от факта, че не е възможно да направиш едно и също нещо два пъти или да продължиш от провалена поредица. Правиш веднъж и ... рестартираш. **След няколко десетки минути игра** се появяват съществата, които са виновни за всичко - тентакловците. Засега всъщност опасни, но по-нататък можеш да ги подкупиш с нещо. Тентакловците станаха символ, станаха идол и затова на тяхно име беше наречена втората част: **DAY OF THE TENTACLE.** DOTT може да се приравни към най-доброто в игрите, което някога е било сътворено. Без майтап. Достатъчно е да се види интрото - толкова непринуден хумор няма в никоя друга игра. Bernard се радва на безметежна младост в компанията на своите двама екстравагантни приятели, барабанчика Hoage и медичката Laverne. Но внезапно се оказва, че трябва да се върне в mansion-а и да помогне на своя стар приятел Зеления тентакъл. Виолетовия тентакъл е пил от пагубен разтвор и го е обхванала идеята да унищожи хората, което е успял да направи. От времето на миналата част са се случили доста неща, така че ако не си доиграл MM, ще бъдеш малко объркан. **Това, което е ад в първата част, в DOTT става далеч по-лошо.** За няколко минути всеки от тричленната група се озовава в различен период от време (но все близо до mansion-а) и заедно трябва да предотвратят гибелта на света. Това обаче не означава, че логиката получава удар в зъбите; точно обратното: всичко е толкова логично, че дори боли. Един пример. В бъдещето не можеш да излезеш от тентакълския затвор. Решението е просто - в настоящето намираш кройка за костюм на тентакъл, изпращаш я в миналото, където шивачката го ушива и в бъдещето, където ще помогне на Laverne да избяга. На места леко









се променят американските символи, но нали по-важното е човечеството да се спаси! Когато видиш човек, който, гледайки портрета на президента Уошингтън, безконтролно се подхилва и зъбите му чаткат, бъди сигурен, че е играл DOTT. **Плюсове: + Lucasarts rulez + Основа на всичко + Смях + Действие + Логика Минуси: - Няма**

-GM-

EVER GREEN

Не могат да се опишат всички шеги, които те дебнат на всяка крачка в играта, но те уверявам, че са прекрасни, непринудени и наистина остроумни. Ако някой се смята за майстор на adventure-а, непременно трябва да познава MM и DOTT, иначе се самозаблуждава. Ако си пропуснал тази игра, не се колебай, намери я - струва си!

LucasGames/Arts

PC DOS/WIN 3.11/'95/98
MIN.: SPU 386, 4 Mb RAM, 30 Mb HDD
Ускорител 3D: НЕ
Мултиплеър: НЕ
Оценка 9/10

Степен на трудност EXPERT
Ниво 1 - 5

THIEF: the dark project

Уважаеми приятели, предлагам ви упътване, каквото досега не е имало. Не защото се отнася за страхотната игра THIEF: THE DARK PROJECT (рецензия в MG #9) на фирмата LOOKING GLASS. Това упътване е рядка стока, тъй като описва как да се справите с THIEF при трудност Expert. Тези, които познават играта, знаят за какво говоря. При трудност Expert в повечето случаи е забранено да убивате. Длъжни сте стриктно да се придържате към поставените задачи и изключително много да внимавате. Настоящото помагало в никакъв случай няма да ви води стъпка по стъпка през отделните нива на играта. Много неща зависят единствено от вас самите. Не че не искам да ви помогна, но просто не мога - цялото списание Master Games няма да побере такъв обемист "пищов". Остава да ви дам някой и друг ценен съвет и после да ви оставя на собствената ви съдба. Главната ми цел е да опиша как да решите специалните задачи в трудността Expert - на тях се спирам по-детайлно. Приятно забавление!

Мисия първа

Задачи: *1. Да влезете с взлом във владението на лорд Bafford. 2. Да намерите ценния предмет на лорд Bafford. 3. Да откраднете 700 пари. 4. Никого да не убивате. 5. Да се измъкнете.*

Още след старта тръгвате покрай дясната стена, докато не се сблъскате с пияния пазач, когото с любов и нежност цапвате по главата с палката (blackjack). Взимате му ключа и отваряте вратата отпред. Влизате в канала. Плувате все напред през кръговидното помещение чак до пещерата, в която има пробит отвор към избата. От избата води единединствен изход, след който внимателно тръгвате наляво към следващия изход. Там двама пазачи нещо се забавляват. Изчаквате ги да се разделят, тръгвате да следите единия и малко по-късно се отървавате от него. Излизате от избата през помещението, пълно с бъчви, и вървите до витата стълба, водеща към първия етаж. Влизате в тесните коридори. Отправяте се наляво, на първия кръстопът - надясно, а после - до вратата. Зад нея обезвреждате фиркания пазач и сте вътре. В помещението с три колони по средата тръгвате покрай дясната стена , а при другата стена - нагоре. Внимавате за охраната. Преминавате една и още една малка стая. След това по коридора вляво и през библиотеката. В коридора зад библиотеката се разхождат на смени двама пазачи. Те имат ключ. Свивате им го и в спалнята вляво можете малко да си подобрите "материалното състояние". Продължавате по коридора и след това наляво. Двете врати под стълбището са заключени и се отварят с току-що присвоения ключ. През едната врата се влиза в предверието на тронната зала. На входа има стража. Преодолявате я. Вляво в залата е желаният от вас предмет. Готови сте. Остава да поприберете достатъчно количество пари и бегом да ви няма. Парите са разхвърляни по най-различни начини из нивото, тъй че за събирането им няма да ви давам акъл. Само бъдете много внимателни! Владението напускате по малко по-друг начин, отколкото при влизане. Тръгнете към тронната зала. После обратно надясно през библиотеката, след нея по първото стълбище надясно, през една малка стая и по второто стълбище надолу. Вървете наляво. В нишата има лост, който задвижва портата. През нея напускате владението на лорд Bafford.

Мисия втора

Задачи: *1. Да се промъкнете в Hammer prison, минавайки през мините и фабриката. 2. Да откриете и да освободите Cutty. 3. Да откриете и да освободите мъжа, наречен Basso. 4. Да откриете просяка Issyt. 5. Да съберете най-малко 1000 пари. 6. Да се измъкнете заедно с Cutty и Basso. 7. Разбира се, да не убивате никого.*

По подводния тунел стигате до помещението с големия камък и с тръпа. А покрай лявата стена - и до помещението с асансьора. После вървете направо до двете свързани пещери с миньорски инструменти (синя светлина). Вдясно от устройството изскачате до пропастта и пълзите догоре. Там има помещение с три тела (едното от тях е зомби). Измъквате се от тръбата и продължавате напред покрай лявата стена. В ъгъла скачате върху rantl и продължавате нагоре. Трябва да достигнете до високо помещение с разрушен мост. Той не може да бъде поправен, но сте длъжен да стигнете на другата страна. Някак си все пак тази работа става. На другата страна на моста скачате в дупката на стената (може и да не е отведнъж, но не се отчайвайте). Продължавайте нагоре по коридора - до асансьора. Там минете надясно от зомбите право до табелата FACTORY със стрелка надясно. Тръгнете натам. На пътя ви има скеле-капан. Щом скелето се срине, дръпнете се настрани. Вървете до помещението със стълбата. Продължете към стаята с пазачите и попътно вземете нещо за хвърляне. Отвлечете вниманието на пазача, който стои до стъпалата, и тръгнете по тях нагоре. Минете през първата врата вдясно. По коридора близо до дясната страна влезте в помещението с леяря. Преминете го диагонално, а по коридора зад него стигате до двамата приказващи си пазванти. Отминете ги и вървете покрай дясната стена до кръстопътя с табелки за отделните килии в затвора. Тръгнете към #3 и #4. Стигате до помещение с камера на тавана и пазачи зад вратите. Свийте се и влезте в помещението. Веднага зад ъгъла вдясно има тунел към подземието. Там е тялото на Felix, а край него има и разни неща, включително книжата и ключа му. Върнете се обратно при камерата. Вземете ключа от пазача. Излезте през втория изход към кръстопътя и оттам по посока на блок 4 вървете към кръстопътя пред вратите. Откъм дясната ви страна има комплекс с килии. Трябва да стигнете горе през помещението, което е под пазача. Вървете по коридора нагоре. Стигате на едно и също ниво със стражите и ги виждате в далечината. Пропълзете към тях до вратата. Отворете я и зашеметете пазача. На стената има множество лостчета. Килията се отваря с онова, което е на втория ред отгоре надолу и е най-вляво. Върнете се един етаж по-надолу и идете при Cutty (килия #6). Той не е в толкова добро състояние, че да върви, но ви се отблагодарява с един съвет: как да се сдобиете с плановете на Felix. Тук малко се променят задачите в левъла. Трябва да се сдобиете с плановете, но не сте длъжен да измъквате Cutty от затвора. Идете към блок 3, обезвредете пазачите, отворете килия #4 (лостчето е второто отляво на втория ред) и влезте при Basso. Засега го оставете там и поемайте към блок 1. Там действайте по старата изпитана система, но този път отворете килия #9 с лостчето, което е над последното лостче долу вдясно. Останките от Issy, включително "hand of glory" намирате през една килия. Така. Това е всичко. *Финалната фаза:* трябва с Basso да стигнете до самото начало на нивото. Това означава да го нарамите и през целия затвор, през цялата фабрика и през мините да се връщате по собствените си стъпки. Не забравяйте, че с метнато през рамо тяло някои неща стават много по-трудно.

Мисия трета

Задачи: *1. Да претърсите стария Bonehoard и да се сдобиете с легендарния Horn of Quintus. 2. Да намерите и откраднете вълшебния камък The Mystic`s Soul. 3. Да съберете 2000 пари. 4. Да се сдобиете с втория камък The Mystic`s Heart. 5. Да се върнете на повърхността.*

Горещо ви препоръчвам през цялото





това ниво да заобикаляте лежащите на земята зомби така, както се избягват пепелянки. Ако тези същества успеят да се изправят, стават много нахални и опасни. Започвате нивото на открито и романтично място. Пред вас има вход към подземие, а пред входа лежи зомби. Заобикаляте го така, че да не се събуди и се вмъквате във входа. Продължавате по тунела до голямо помещение, в което виси въже. Спуснете се надолу и вижте къде по стената има три платформи. Скочете от въжето върху средната, после върху долната и погледнете надолу. Издебвате момента, когато зомбито не гледа към вас и притичвате до изхода, който е в левия заден ъгъл. Изтичвате нагоре по стъпалата. Горе завивате надясно и отивате до малка рампа, от която скачате на по-долния етаж. Оглеждате се и тръгвате наляво. Вървете напред до голямо помещение. Излизате през втория изход вдясно. По първите стълби тръгвате нагоре. Продължавате по коридора. При разклона поемате наляво, а после направо - до криптата. Прикривате се, колкото можете, за да не ви улучат стрелите, и взимате урната. Със ситни крачки отивате в малката стая, спускате се по въжето надолу и тръгвате наляво. Вляво в нишата има ковчеже, което взимате, без да ви мига окото. Връщате се към въжето и скачате във водата. Плувате все направо, докато излезете на сушата. Озовавате се в помещение с две ковчежета, които трябва да изтеглите настрани, иначе Господ да ви е на помощ (това е капан). След това заобикаляте басейнчето, зад което има стълба за надолу. Бързо слизайте по нея, ако не искате падащият камък да ви сплеска. В помещението минете през големия отвор вдясно. Попадате в пещера, която продължава до Т-образен кръстопът с чудовище. Изчаквате чудовището да мине вдясно и бързо пробягвате наляво. Продължавате напред до огромна пещера, където има доста burik-и, но те са бавни и общо взето не много опасни. Вървете покрай лявата стена до отвора, в който трябва да влезете (ще го познаете по зеления отте-

нък). Изкачете се нагоре и продължавайте. Стигате до следващата голяма пещера, където на стената откъм вашата страна има rantl. По него преминавате на другата страна и се вмъквате в почервенелия отвор вляво. В далечината виждате катакомби - там са всички търсени предмети. Влезте вътре, вървете покрай дясната стена и вече сте в помещение с наклонена рампа, водеща нагоре. Тръгнете по нея и по стълбата, която е точно отсреща, нагоре. Обърнете се и скочете в околната галерия. От нея води навън само един изход - минавате през него и продължавате напред. Минавате през голямо помещение и излизате от него през изхода на другата страна. Веднага след късичкия коридор има стая с магически стрели. По издатините и рампите трябва да се спуснете чак до долу. Озовавате се в кръгла зала с шикозни статуи (първият поглед обаче лъже). Трябва да я пресечете и да стигнете зад колоните така, че да не попадате нито за миг пред очите на която и да е от статуите. Влизате в поредното тъмно помещение, в средата на което се търкаля страшно неприятно зомби. Зад него има ковчеже - достигате го пълзешком по периферията на помещението. Приберете ковчежето и се вмъкнете в телепорта зад него. Върнете се до стълбата над наклонената рампа. Застанете "очи в очи" срещу стълбата и тръгнете наляво. Заобиколете стаята с fireball-а и стигнете до моста с кръстопътя. Тръгнете надясно: до кръглото помещение с витата стълба. Качете се един етаж понагоре и през отвора в стената влезте в коридора с дървения под. Продължете през дървения мост.

Тръгнете наляво, в първото отклонение - вдясно, във второто отклонение - пак вдясно. Вече сте в зала с под, оформен като шахматно табло. Пресечете я до кръглата стая, откъдето се чуват риданията на зомби. По стената има пет загаснали факли, които трябва да запалите с огнени стрели, и веднага да скочите в отворилата се дупка на пода. Плувате, докъдето стигнете. Попадате в голяма зала. Преминете я покрай стените - до стълбището и съвсем, ама съвсем по края му (най-добре по парапета) достигате олтара. Вдигнете черепа и го сложете на олтара до камъка, който после можете да вземете. По същия начин по крайчеца на помещението идете обратно до дупката с вода. Изтичайте нагоре по стълбата и по коридора и през стаята с шахматния под се върнете обратно. Върнете се до кръглата стая с витото стълбище. Отправяте се към втория етаж и продължавате по наклонената рампа нагоре. Сгърчете се и се промъкнете през изстрелите до първото отклонение вдясно. Вървете, докато стигнете до следващата голяма пещера. Тук има тълпа от burik-и, които няма смисъл да убивате. В пещерата вървете стриктно покрай дясната стена, докато стигнете входа на криптата, през която преминавате във високо цилиндрично помещение с дебела колона по средата и с три етажа платформи. По стълбите и по платформите пълзите и скачате чак до върха, където се намира Horn of Quintos. Остава ви само да съберете нужното количество пари и щастливо да изскочите навън.

Мисия четвърта

Задачи: *Веднага след началото на мисията задачите се променят и тук са изписани така, както са след промяната. Има и една дребна особеност: трябва да следите главорезите на Ramirez. Няма нищо особено - просто вървете след тях и гледайте да сте в сянка, за да не ви забележат.* ***1.*** *Да следите главорезите...* ***2.*** *Да се вмъкнете във владението на Ramirez и да го зашеметите.* ***3.*** *Да откраднете 2000 пари.* ***4.*** *Да намерите и откраднете сребърния му ръжен.* ***5.*** *Да се измъкнете навън.* ***6.*** *Да не убивате никого.*

Вече сте пред портата на владението на Ramirez. Влизайте, на първия кръстопът завийте вляво и преминете тихичко до първия ъгъл (където има вход към галерията). Зад ъгъла продължете до следващата врата. Влезте и по стълбичката давайте нагоре, откъдето спокойно можете да скочите върху отсрещния покрив. Качете се на балкона, отключете със шперца и хоп-вътре. Загасете огъня и дръпнете лоста в изгасналата камина. Напред в току-що отворилия се отвор - вземате от стената вдясно сребърния ръжен, с което една от задачите ви е изпълнена. Излезте навън от камината и напуснете помещението през единствения досега неизползван изход. На кръстопътя тръгнете наляво, а в края на коридора - по стълбите надолу, колкото можете по-надолу, до край. Вървете по коридора и не се отклонявайте в никакви странични помещения, докато стигнете до кръстопътя. Обърнете се надясно и слезте към вратата. Зад вратата тръгвате вляво и при първото отклонение пак вляво, където цапардосвате намиращия се там Ramirez. Върнете се при стълбището в избата (там, докъдето казах, че трябва да стигнете най-долу) и се изкачете на втория етаж. Вървете право към следващото стълбище надолу, завийте надясно и вървете към първия кръстопът, където завийте наляво. Минете през вратата насреща и сте в библиотеката. Ако вече имате онези 2000 пари, можете да напуснете владението - през двойната врата в библиотеката, след което скачате в ров, пълен с вода, и отплувате през канализацията. Тук най-вероятно ще ви се прибави още една задача. Трябва да стигнете до най-сигурното място, т.е. в самото начало.





Продължава в следващия брой

-GM-

Sierra/Sierra

PC WIN '95/98

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 350 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА

Мултиплейър: НЕ

Оценка 8/10

ПървО ЧастнО УпътванЕ

Част Втора

Продължава от брой #9

London - Thames Wharf

В началото на левъла разгледай наоколо. Зад стената вдясно е първият секрет. Събери мунициите и се изкачи по стената. Скочи на по-ниската площадка и бягай към сандъка. Слез и прескочи на стълбата. Продължавай надолу до полегатия покрив. Скочи в средния проход, за да избегнеш неприятеля. Влез в помещението, пълно с плъхове и други партакеши, и намери секрета. Излез нагоре и се върни към сандъка. Пътят обратно е почти същият, но скочи вляво, преди да слезеш обратно в началото на левъла. Провеси се от края на тротоара близо до старта. Виждаш рампа и превключвател. Направи крачка назад и падни. Скочи, хвани се за площадката с шалтера и го задействай. Хуквай. Хвани се за площадката с аптечката. Слез долу при зелената врата, която си повдигнал чрез превключвателя. В голямото тъмно помещение подът се разпада под краката ти. Претичай бързо по здравите парчета на площадките. Засили се. Скочи на отдалечения край. Удари си главата, но все пак се хвани. Продължавай по коридора и вземи ключа от бомбето. Върни се в другия край - за да излезеш от помещението, увисни от ъгъла на площадката, после се пусни и



се хвани за тази под нея. Мини на ръце надясно, до двете ниски пространства, до които можеш да стигнеш. Във второто от тях има секрет. Върни се към зелената падаща врата, повдигни се нагоре и продължавай надясно. Натисни превключвателя. От края на тротоара със зелената врата се провеси и скочи на по-ниското ниво. Ликвидирай снайпериста и не пропускай осветителната ракета. По стълбите се изкачи обратно там, откъдето започна. Прескочи на площадката над зелената падаща врата. Не пипай превключвателя, но и да го направиш, това решително няма да навреди. Премини на ръце по сградата надясно и тръгни по тротоара. Когато стигнеш до горния и долния път, избери горния. Отдолу има асансьор. Превключвателят, който го задвижва, е вдясно. Асансьорът застава пред вратата до помещението. Скачай вътре, застреляй враната и влез в помещението. Щом натиснеш превключвателя, в помещението започват да се вихрят огньове. Внимавай, когато тръгнеш навън. Увисни и се спусни от края на асансьора така, че да се върнеш на тротоара. Преди да се спуснеш в дупката, към която се откри достъп чрез шалтера, скочи и се протегни за муниции. От мястото, където взе мунициите, погледни наляво. Скочи долу и грабни ракетата. Влизай в дупката, но не забравяй преди това да вземеш голямата аптечка. Ликвидирай пазача. Когато влезеш тук за пръв път, един от водоемите е пълен с вода - останалите са празни и можеш да виждаш през червения коридор наляво, извън твоя обсег. Премести шалтера и скочи във водоема, който току-що се напълни с вода. Натисни превключвателя. Отваря се врата на пода на другия водоем. Прехвърли първия превключвател и във водоема с отворената врата се понижава равнището. Заобиколи ловко опасните остриета и продължавай под водата.



Потърси отвор, в който да се вмъкнеш. Скачай надолу. В тъмното помещение с генератора бутни сандъка така, че да махне панела в стената. По стълбата се изкатери до помещението с водоемите. Премести шалтера на стената и плувай до червения коридор. В края на коридора натисни превключвателя, за да получиш достъп до лоста под стъкленото покритие. Когато се върнеш, големият водоем е сух - мини над него на ръце. Натисни другия превключвател и се върни до водоема, над който премина на ръце. Преплувай тунела, събери вещите и излез в залата. Продължавай до стената. Внимавай, всяка стъпка може да е последна. Очаква те снайперист и последните два секрета на левъла. Бутни подвижния блок и се изкатери на него. Вземи аптечката и ключа. Преди да излезеш от нивото, погледни вляво. Когато слезеш по стълбата, там има аптечка.



London - Aldwych

В помещението, където се продават билети, най-напред унищожи неприятелите. Премести кутията. Влез в малкото помещение. Вземи ключа. Излез през вратата. Бягай по десния ескалатор и скочи в ямата. Отвори вратата с ключа и с шалтера включи светлината. Намери и вземи монета. Скочи долу на линията. Бягай, но своевременно се отдръпни надясно пред наближаващия влак. Продължавай до червеното помещение. Изкачи стълбата. Направи задно салто, мини на ръце и се спусни на стената. Скочи долу в помещението и после наляво от събарящия се под. Спусни се, скочи и се хвани. Бързо мини на ръце надясно. Скочи долу от дясната половина на ръба. И все така - докато не намериш секрета. В горното помещение продължи нагоре. Почакай да угаснат пламъците и давай бързо нататък. Превключвателят по пътя активира близката клопка и отваря вратата към червеното помещение. Върни се в червеното помещение. Изкатери се до отворената врата. Ликвидирай неприятеля. Премести кутията, за да отвориш входа към помещението. Продължавай до зеления коридор. Превключвателите на стената контролират временните врати на горния етаж. Не се стреми да задействаш и двата едновременно. Натисни превключвателя откъм лявата ръка и спринтирай към средното и най-дясното помещение. Като се върнеш през червеното помещение, премини на ръце по тавана до следващото помещение. Там има Соломонови ключове.



NO EXIT ???

TOMB RAIDER 3

При машините за билети използвай монетата в тъмния прозорец. В краката ти пада билет. Слез долу с втория ескалатор. Бягай по линията надясно и застреляй пазача, щом се появи на вратата. Следва проблем с превключвателите. В единственото помещение, където има два заедно, остави десния невключен. Сега можеш да влезеш в Mason-ското помещение. Обърни внимание на завесата, която стига чак до земята. Претичай през нея и вземи Ornate Star. Сложи двата Соломонови ключа в ключалките за това помещение и се подготви за отбрана веднага щом вземеш чукчето. Претичай през вратата, която се е отворила, и влез в помещението. Бягай. Скочи на издатината в стената и мини на ръце надясно. Използвай билета и ликвидирай плъховете и останалите изроди. Използвай Ornate Star пред вратата. Слез с ескалатора и използвай чукчето за заключената врата. Продължавай и се подготви за нападение отдясно. След малко ще се връщаш оттук. Близо до влака убий неприятеля и събери вещите. Покатери се на влака, натисни шалтера и си тръгни през новоотворения изход. Не убивай враговете пред себе си, те ти осветяват пътя. Зад последния ъгъл те нападат две зомбита. В малкото помещение натисни двата превключвателя. Върни се до червеното помещение. Близо до малкото помещение с превключвателите има две рампи. Тук левълът завършва.

London - Lud`s Gate

Сега всъщност си в плен, но има възможност да се освободиш. Трябва ти балсамиращата лековита смес. След помещението с двете малки басейнчета тръгни по пътя вляво. Слез долу, бързо се обърни надясно и влез в дупката. Слез в тъмната област, натисни шалтера, изкатери се до залата, откъдето преди това скочи, и вземи аптечката. Изкатери се над зелената врата и скачай до червената зона. Там се хвани за стълбата. Пълзи нагоре, после скочи долу и бързо се хвани. Изтегли се. Пълзи до края на коридора. Събери амунициите и пълзи обратно. Скочи долу до помещението с подвижния блок. Отмести блока, за да отвориш вход за египетското помещение. Изкатери се по стълбата и бягай по коридора. Премести каменния блок и се изкачи на него, за да достигнеш изхода. В голямото помещение големият блок се е преместил обратно и ти дава възможност да достигнеш края високо вляво. Слез до помещението с подвижния блок и го премести в средата. Изкатери се по високия стълб в египетското помещение и намери превключвателя вляво от стълбата. Бягай - скочи и се хвани, за да стигнеш ръба. Превключвателят затваря вратата под стълбата. По тавана мини на ръце към следващия шалтер, който отваря вратата високо над теб. Изкатери се по стълбата. По площадките прескачай до помещението вляво. Събери вещите и още преди да слезеш долу, запиши позицията. Слез до разпадащия се под. Там се закрепи и вземи балсамиращото лекарство. Продължавай нататък. Ликвидирай пазача и пропълзи до малкото помещение. Давай надолу до голямото помещение със сфинкса. По тавана мини на ръце до отдалечената площадка и скочи на главата на сфинкса. Гледай в посока към задната част на сфинкса и после тръгни наляво. Скочи на площадката с аптечката, а оттам - на близкия стълб. Хвани се за края. Изтегли се нагоре. Спусни се на площадката. Събери амунициите под теб. Каменните блокове над вратите трябва да се разместят, така че да се изкатериш нагоре и да откриеш секрета. Скочи и се хвани за края на синята площадка, след това се провеси и скочи долу на пода. Чрез преместване на другия каменен блок стигаш близо до началото на левъла. Използвай балсамиращото лекарство в първото помещение на левъла. Наблизо се отваря нов коридор. Поемай надолу и вземи UPV. Плувай надясно и ще намериш проход. Побързай към дупката, преди да те докопа крокодилът. В малкото помещение поеми въздух. Зад отдалечения десен ъгъл на помещението има нова зона. Продължавай през подводния тунел и след това завий надясно. Под теб има помещение с превключвател. Плувай обратно през подводния вход до голямото помещение и продължавай по коридора. Изкатери се нагоре. Трябва да попречиш на леководолаза да затвори скритата област. В голямото помещение поеми въздух и се стреми да преживееш събирането на предметите. Превключвателите в някои помещения отварят врати със следващи превключватели. Последният шалтер отваря изход наляво към помещение с въздух, но пуска и леководолази. Зад водния проход се спусни надолу и задействай лоста за деактивация на капана. Премини на ръце по тавана до помещението над водопада. Използвай ключа. Завий вляво. Зад пазачите помещението свършва. Намери дупката, през която да се промъкнеш. Продължавай, докато не се натъкнеш на изход.

London - City

Следва финалната гонитба със София. Следвай я нагоре в небостъргача и много внимавай за момента, когато се готви за изстрел. По пътя не забравяй да намериш и вземеш единствения секрет, който се намира в този левъл. Обърни внимание на бушоните съвсем горе вляво - стреляй в тях и София получава безплатно електролечение. Не се мъчи да вървиш директно към нея, трябва почтено да я заобикаляш.

Nevada

Nevada Desert

Ей тъй, за удоволствие, погледни небосвода и убий плъховете. Чрез ракетомета се разправи със змията и през басейна продължи по коридора. Премести блока, събери амунициите и давай нататък. Прескочи площадката. На ръце мини надясно. Изкатери се нагоре и прескачай чак до кръстопътя. Ще хванем по по-бързия път, но ако искаш, опитай другия. Среща - в комплекса. Изкачи се до къщичката. Отвори с ключа. Подът се разтваря. Скачай. Когато си на дъното, към теб се спускат остриета, така че много внимавай и пропълзи под тях. Достигаш голяма пещера. Скочи и се хвани за първата малка площадка. Продължавай да скачаш и да се издърпваш, докъдето може. Накрая се хвани за лианите отгоре. Пропълзи до другата страна на пещерата. И отново скачай и пак скачай, тук много не мога да те посъветвам. Стигаш до обрасла площадка. Хвани лианите над нея, премини на другата страна и се пусни. Претичай през моста и скочи. Плъзгай се надолу, съвсем в края скочи. Покатери се по стълбата. Горе мини на ръце наляво. Застреляй досадния



туземец. Вземи medipack-a. Изпълзи по скалата и натисни превключвателя. Освободил се е път към една от къщичките. Иди там. Има три къщички. Тръгни по прохода между двете от тях. В пещерата зад дървото събери нещицата. Поеми по едва забележимата пътека до лявата къщичка. Накрая излез и бягай покрай бамбуците. Намираш помещение с шалтер. Щом го използваш, те напада воин, но и се отваря вход до третата къщичка, който след теб отново се затваря. Достигаш коридор с огън вляво и път вдясно. Сега накъде? През прозореца излизаш на тротоар от бамбук. Продължавай до стрехата. Мини на ръце по растителността над теб и скочи от другата страна. Продължавай до къщичката на дървото, шалтерът ще изключи огнения тротоар. Върни се и върви по лявата страна, където по-рано имаше огън. Намираш превключвател, който ти отваря врата. Спуска се воин. Не посягай към другия превключвател, това е капан! Върви надясно по незабележима уличка. Там чака замаян воин без парашут и двама диновци. От безопасно разстояние от-



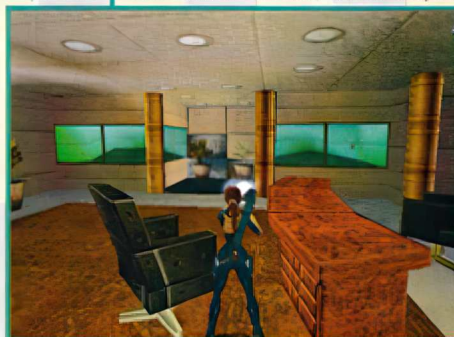
горе унищожи всички неприятели. От площадката с многото черепи можеш да се покатериш на дървото към следващия секрет. В един специфичен кратер намираш труп. До него се търкалят ключета. Вземи ги и в този момент връхлита Големия Рекс. Претичай край него и се скрий в нишата, която преди това беше затворена. От засада го разфасовай на бифтеци. В двете, преди това затворени ниши, премести шалтерите. Иди до самолета, паркиран в буйната растителност. Намираш MP-5 оръжие. В никакъв случай не стъпвай на моста - ще паднеш между зъбати рибки. Намери площадката отдолу с тесния корниз. Използвай двата ключа и тичай до следващото помещение. Бързо пълзи до стената, иначе ще те засегнат остриетата. В поредното помещение издърпай блока отдясно и с негова помощ скочи на корниза. Натисни превключвателя и внимавай за камъка, който пада в момента, когато искаш да претичаш по-нататък. В помещение си с два гиганта. Борбата ще е жестока, използвай тактиката, както ако беше само един. Най-добре е да стреляш от засада. Щом ги умъртвиш, вземи им мечовете, сложи ги в ръката на статуята в нишата и се отваря изход.

High Security Compound

Скачай в прозореца. Пристига пазач. Претичай край него и почакай да слезе по стълбите след теб. Натисни превключвателя на стената до твоята килия. Отварят се всички килии на етажа. Пропълзи през отвора до следващото помещение. Скочи долу и бягай към средата, статуята оживява. Убий я и вземи ключ. През отворения проход върви нататък, натисни превключвателя и избегни остриетата, които започват да се движат. Но само до втория шалтер, който трябва да преместиш! Падай долу. Намираш поредния ключ и се отваря врата. Скочи в дупката с водата. Там има силно течение, така че се дръж вляво или вдясно! Намираш превключвател, задействай го. Преплувай на другата страна на помещението и поработи с тамошния превключвател. Така ликвидираш течението. Сега можеш да вземеш третия ключ. Намери стената с трите ключалки и употреби находките си. Продължи по пътя направо, после пълзи. На кръстопътя поеми вляво, а на следващия - вдясно. Избивай без да ти мигне окото, след което влез в дупката в земята. В края на коридора натисни превключвателя и премести близкия блок. В новите пространства, където се озоваваш, постоянно летят отровни стрели. Внимавай за тях, но главното е непрекъснато да пълзиш по земята. Събери зарядите и аптечките. Върни се в помещението с оживелия, но вече умъртвен гигант и мини през отворената врата, която ще хлопне след теб. Върви по движещите се пясъци, но не спирай. Изтичай по наклона и се хвани за надвисналата част. В края на коридора натисни превключвателя. Мини през вратата. Прескочи остриетата на мечовете, които стърчат на пода, и бягай напред, иначе няма отърване. Тичай по стълбите и натискай поредния превключвател. Така, мимоходом, намираш следващия секрет - издърпай един от блоковете в стената и след това го избутай наляво. Продължавай да изследваш, докато намериш блок, който може да се мести. Я гледай, те били повече! Местиш до посиняване и по-точно до откриване на превключвателя. Задействай го. Бягай нататък. Изхвърчат два камъка. Стой странично към тях по средата на коридора, иначе ще те ударят. Провеси се в края на коридора и от дясната страна се пусни - падаш във вода. Доплувай до помещението, където преди това нямаше вода, и прехвърли шалтера. Отваря се врата и намираш ключ. Излез от водата. Мини през прохода нататък. Подмини отклонението наляво и давай право напред, докато не се натъкнеш на флуоресцираща зелена стена. Оттам - надясно. После пак надясно и направо, докато стигнеш слизане надолу. Продължавай по единствения път чак до помещението с дупка в средата. Сейф! Скочи долу между змиите. Застреляй ги и внимавай с камъните. Има още шест змии. Застреляй ги. При вече безопасните камъни започни да пълзиш. Давай така и ето че левълът свърши.

Area 51

Излез от камиона и спринтирай пред пазача. Не го оставяй да стигне до отдалечената аларма. Чрез превключвателя си освободи пътя по-нататък. Пропълзи през тунела, охраняван с лазер. В никакъв случай не влизай в рядката кафява кал, тя ще те убие моментално. Изкачи скалата и натисни превключвателя. Зад една от къщичките се е освободил път. Действай както в Nevada Desert и карай така до отровните подводни стрели и стълбата. Пълзи нагоре и там със задно салто се приземи на площадката. Скачай, пълзи и драс-



кай чак до змията. Застреляй я! Скоро стигаш до жадуваното помещение, но отново върху теб пада камък. Пропълзи между мечовете и отровните стрели. Скочи в някой от ъглите на зелената дупка, която преди малко прескачаше. Премини през шиповете и пропълзи до следващото помещение със змията. Продължи изследванията като в High Security Compound и ще намериш втория ключ. Но това далеч не е всичко. Трябва да стигнеш до UFO и да намериш в него артефакт. Нарочно те оставям тук, справи се сам, това не е нещо трудно.

Следващия път ще се занимаем с Антарктида, нали! -GM-

Core Design/Eidos

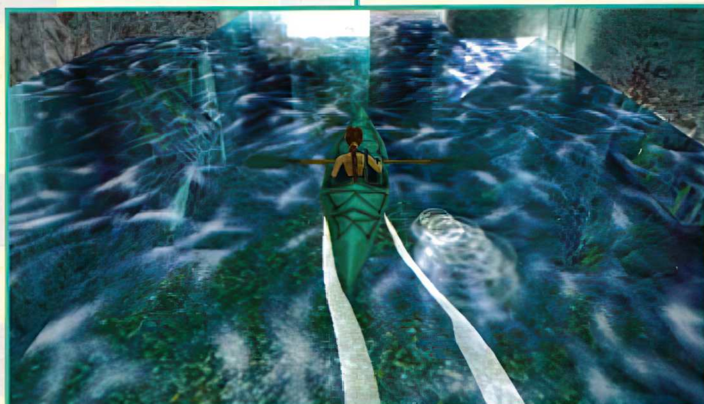
PC WIN '95/98

MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 3 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА/DX6

Мултиплеър: НЕ

Оценка 10/10







Подробна информация за игралните клубове ще намерите в приложението на MASTER GAMES

Здравейте, фенове

За да **разширим тази рубрика и тя да стане по-интересна,** призоваваме нашите читатели да ни известят за **най-добрите клубове в своите градове** - как се казват, къде се намират, какво се играе в тях и **каква оценка им давате по десетобалната система.**

Молим Ви пишете ни!!! Благодаря предварително!

Ваш, GManиak

Д-Р ГЪС

BAD MARE 3D*

Бар "Venus Hill" на трето ниво в квадрант 2К13Ц 2029 г.

Разклати ги здраво, Baby!

Ще ме прегледаш ли, войниче? Цялата горя отвътре

F5

шшш...ето още една...сст... гътни я, Пешо! ...помагайте... дзъррр! Прикрийте ме - сигур е Жената! ... ш-ш-ш... много е люта! ...хсссг другари... помоощ! ... шсст... кой ми взе фрагааа? ... виуууи ....

Командос Гъс, отправете се към източното крило на сградата. Група "Алфа" е попаднала на засада в компютърния комплекс. Имат нужда от подкрепления. Превключваме на тяхната честота. Клик!...

Виж, бейби, сега имам работа.

Никъде няма да ходиш, компютърен маниак издухан!!

RESET

Само да мръднеш и Windows will shit down!

БАМ!

БАМ!

Считай това за развод скъпа. Нищо лично!

ДВОЙНА РЯЗАНА БЕРДАНКА

Вземи си бубулечка от "Venus Hill" - премахва пърхута! Аргхх...

НЯ НЯ

ПИНГ!


М'ням,
пълномаслен
пърхут на
клечка.


DE
BUG
ER
БЪЛНИК!
БЪЛНИК!
#3
MEN'S BEST FRIEND


...той
беше добра
бубулечка: ходеше и
по мъже но винаги
се връщаше...
R.I.P.


Ей,
а'съм бил
голям пич, бе!
ЛЮБИМАТА
МИ
СВРЪХДОЗА


...А ТАМ-ОРДИ ПОБЕСНЕЛИ ЗА КРЪВТА ТИ.


Р-Р-Р
КЪДЕ
ходиш ти до
три часа сутринта
бе, геймър
сплескан?


И-А-А-А-А-Х-У-У!
6...5..4...321.
7.
8
9.
ПОНЯКОГА
ДОРИ СЪН В 3D
800×600×16 МЛН.ЦВ.
НЕ РАДВА ДУШАТА ТА-
КА, КАКТО ОБИКНОВЕНА
ПОЛЮЦИЯ В
3:30 СУТРИНТА.
RELOAD (Y/N)
CONTINUE?

TIPS & TRICKS

WARLORDS 3

burn baby burn - запалва всички градове. **not easy being green** - водата става зелена. **just for grant** - производството на всички единици се променя на танкове. **hiho hiho** - производството на единици трае във всеки град 1 единица. **purple heart** - всички единици получават медали. **king of the castle** - променя градовете на Citadel + 3. **dragon rush** - всички единици се променят в дракони. **run spot run** - 99 движения за всяка единица. **there can be only one** - 1000 experience за избрания герой. **but now I can see** - пълна карта. **on a clear day** - отстранява fog-of-war. **show me the mana** - 20 мани. **I am lazy** - завладява всички градове. **call me conan** - статистиката на героя се настройва на S:9, H:4, L:5, M:50. **if I were a rich man** - 10000 пари.

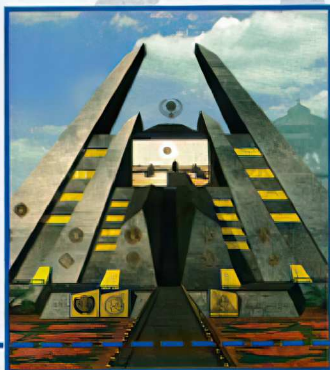
CARMAGEDDON 2

TILTY - pinbal режим. **WATERSPORT** - способност да се пътува под водата. **LEMMINGIZE** - глупави пешеходци. **STIFFSPASMS** - мутанти. **WOTATWATAMI** - смазани спирачки. **SMARTBASTARD** - завършва състезанието. **MRMAINWARING** - пешеходци в паника. **BIGDANGLE** - мутантоид. **WETWET** - паричен бонус. **TINGTING** - поправки гратис. **STOPSNATCH** - прекъсвач на времето. **MOONINGMINNIE** - лунна гравитация. **CLINTONCO** - нажежен прът. **FASTBAST** - турбопешеходци. **STICKYTYRES** - катерач по стени. **GOODHEAD** - пешеходци с тъпи глави. **EVENINGOCCIFER** - пияно пътуване. **TIMMYTITTY** - бонус на време. **ZAZAZ** - destroyer на пешеходци. **POWPOW** - отблъсквач на неприятели.



SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

Как да се разглеждат неизследвани области:
Кликни на **единицата** с левия бутон и влачи мишката, сякаш искаш да придвижиш единицата. Когато покажеш с мишката тъмно поле, ще се появи текстово описание за полето.



HALF-LIFE

В конзолата (`~`) може би е необходимо да се въведе **sv_cheats 1**, след което функционират следните чийтове: **/GOD** - god режим. **/NOCLIP** - преминаване през стени. **/MAP xxxx** - преминава на картата **xxxx**. Кодове на картата: **Single Player:** c0a0 ; c0a0a ; c0a0b ; c0a0c ; c0a0d ; c0a0e ; c1a0 ; c1a0a ; c1a0b ; c1a0c ; c1a0d ; c1a0e ; c1a1 ; c1a1a ; c1a1b ; c1a1c ; c1a1d ; c1a1f ; c1a2 ; c1a2a ; c1a2b ; c1a2c ; c1a2d ; c1a3 ; c1a3a ; c1a3b ; c1a3c ; c1a3d ; c1a4 ; c1a4b ; c1a4d ; c1a4e ; c1a4f ; c1a4g ; c1a4i ; c1a4j ; c1a4k ; c2a1 ; c2a1a ; c2a1b ; c2a2 ; c2a2a ; c2a2b1 ; c2a2b2 ; c2a2c ; c2a2d ; c2a2e ; c2a2f ; c2a2g ; c2a2h ; c2a3 ; c2a3a ; c2a3b ; c2a3c ; c2a3d ; c2a3e ; c2a4 ; c2a4a ; c2a4b ; c2a4c ; c2a4d ; c2a4e ; c2a4f ; c2a4g ; c2a5 ; c2a5a ; c2a5b ; c2a5c ; c2a5d ; c2a5e ; c2a5f ; c2a5g ; c2a5w ; c2a5x ; c3a1 ; c3a1a ; c3a1b ; c3a2 ; c3a2a ; c3a2b ; c3a2c ; c3a2d ; c3a2e ; c3a2f ; c4a1 ; c4a1a ; c4a1b ; c4a1c ; c4a1d ; c4a1e ; c4a1f ; c4a2 ; c4a2a ; c4a2b ; c4a3 ; c5a1; **Multiplayer / Deathmatch:** boot_camp ; bounce ; datacore ; lambda_bunker ; snark_pit ; stalkyard ; subtransit ; undertow. **Hazard Cours:** t0a0 ; t0a0a ; t0a0b ;t0a0b1 ; t0a0b2 ; t0a0c ; t0a0d. **/GIVE xxxx** - дава предмета **xxxx**. **Кодове на предметите:** item_airtank ; item_antidote ; item_battery ; item_healthkit ; item_longjump ; item_security ; item_sodacan ; item_suit; ammo_357 ; ammo_9mmAR ; ammo_9mmbox ; ammo_9mmclip ; ammo_ARgrenades ; ammo_buckshot ; ammo_crossbow ; ammo_egonclip ; ammo_gaussclip ; ammo_glockclip ; ammo_mp5clip ; ammo_mp5grenades ; ammo_rpgclip; weapon_357 ; weapon_9mmAR ; weapon_9mmhandgun ; weapon_crossbow ; weapon_crowbar ; weapon_egon ; weapon_gauss ; weapon_glock ; weapon_handgrenade ; weapon_hornetgun ; weapon_mp5 ; weapon_python ; weapon_rpg ; weapon_satchel ; weapon_shotgun; weapon_snark ; weapon_tripmine



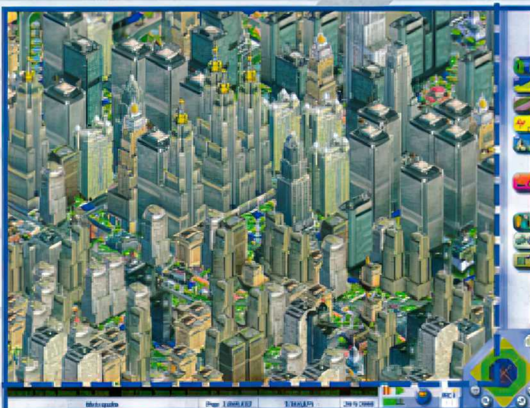
-GM-

RED-GUARD

Чрез клавиша **F12** отвори конзолата и след това въведи: **Item add,#** където # е число от 1 до 74

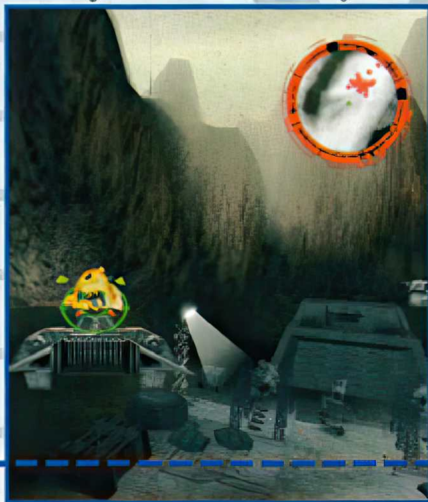
SIMCITY 3000

*Натисни **<Ctrl><Alt><Shift>**, въведи код и натисни **<Enter>**: **I am weak** - всички награди и сгради. **zyxwvu** - сграда SimCastle. **call cousin vinnie** - дар от Vinnie. **salt on** - прави водата солена. **salt off** - прави водата сладка. **terrain one up** - повишава терена с едно ниво. **terrain one down** - понижава терена с едно ниво. **terrain ten up** - повишава терена с десет нива. **terrain ten down** - понижава терена с десет нива*



STAR WARS ROGUE SQUADRON

*Кликни на **Settings, General** и след това в **Enter passcode** here въведи паролата. Отменя се **Shift+Del**. **CREDITS** - пуска credits в стил Star Wars. **LEIAWRKOUT** - активира Force Feedback. **GUNDARK** - променя Force Feedback. **CHICKEN** - играеш като AT-ST. **DIRECTOR** - дава възможност да пуснеш всички видеодобавки чрез At the Movies от менюто High Scores. **MAESTRO** - дава възможност да се пуснат всички композиции чрез Concert Hall от High Scores. **IAMDOLLY** - неограничени животи. **TOUGHGUY** - дава всички powerup-и в играта. **NUMBERTWO** - неограничени сек-оръжия (ракети, бомби). **HIKEN** - дава скрити оръжия. **NEUC** - унищожава всички Имперски сили на радара. **LOKJOT** - дава възможност да се пристане и да се направят поправки*



MONTEZUMA`S RETURN

*Избор на ниво: Когато играта иска от теб име, чукни **<Enter>**. Влез в списъка от играчи и изтрий default-ното име **Utopia**. Започни да играеш - всички нива с изключение на бонусните са на разположение. Внимание, преди активацията на този cheat трябва да **изтриеш всички играчи**.*

KING`S QUEST: MASK OF ETERNITY

*Първо отвори конзолата: **Shift+Ctrl+7**. След това въведи: **noConCollide** - преминаване през стени. conCollide - изключва преминаването през стени. **teleport** - кликване на картата предизвиква телепортиране. **god** - безсмъртие. **ungod** - изключва безсмъртието. **give** - дава възможност за придобиване на редица предмети: например **give silvercoins 100** дава 100 монети. Някои предмети могат да дестабилизират програмата. **Оръжия:** Dagger, SmallAx, BroadSword, Mace, LakeSword, SkelKingSword, BattleAx, WarHammer, Pike, LongSword, FlameSword, TempleSword, SmCrossbow, AzrielHammer, SmCpndCBow, ShortBow, LongBow, CrossBow, CpndCrossbow, FlameBow, IceCrossbow, WeeperEyes, DemonRocks, SkelBow, SlmSlime, WitchBolt, Lava, Fists, Icycle. **Броня:** LeatherGloves, LeatherArmor, LeatherBoots, ChainMailShirt, ChainMailGloves, ChainMailSuit, PlateMail, BronzePlate, FullArmor, Helmet, TempleArmor, GodArmor. **Здраве и магически предмети:** Mushroom, SacredWater, Crystal, ElixerOfLife, Clarity, Invisible, Invulnerable, Strenth. **Други джаджи:** RingOfDeadHero, Ashes, Candle, SilverCoins, MagicMap, RopeAndHook, RingOfLight, KeyToDeathMaze, Mold, BrokenShield, RustedBrokenShield, HearingHorn, AntiPoisonFlower, GreenMushroomPiece, Rock, IronLock, OakRoot, LodeStone, CrystalPyramid, BlackDiamond, AmberGlow, BasiliskTongue, FireGem, PipeCap1, PipeCap2, DragonKey, RockKey, BlueAdamant, JailKey, DecipheringAmulet, Paddle, Feather, GoodSkull, BadSkull, RoundKey, SquareKey, Ladle, hmhand, Mask1, Mask2, Mask3, Mask4, Mask5, Piece1, Piece2, Piece3, Piece4, Scroll, LadyBell, RustedLock, KeepKey, StoneOrder, MetalShaft, TruthKey, LightKey, OrderKey, MarbleTablet0, MaskMedalian, Grail, Mask3B, Piece5, UniHorn, SpellPage, Mask1A, Piece1A, DarkPyramid, ShardFuse, MarbleTablet1, MarbleTablet2, MarbleTablet3, GriffRoomKey, GriffCageKey, ClockShaft, HookDown, HookUp, SpinningMask, Orcbow, Spear, IceShard, IceLever, LucretoFire. **Никакви оръжия & брони:** NoRanged, NoArmor, BirthdaySuit, Logo1, Logo2*



-GM-

KKND 2: KROSSFIRE

*Създай си **shortcut** на Krossfire с параметър **badnews:** C:\Games\KKND Krossfire\Kknd2.exe badnews*

*В играта трябва да натиснеш **<Ctrl><Tab>**, след което функционират чийтовете: <Ctrl><M> - пари. <Ctrl><C> - печели ниво. <Ctrl><F> - губи ниво. <Ctrl><W> - включва информацията за waypoint-ите. <Ctrl><E> - изключва информацията за waypoint-ите. <Ctrl><T> - изключва fog-of-war*

ИСКАТЕ ЛИ ДА СПЕЧЕЛИТЕ ТОЗИ

ВЪРХОВЕН КОМЮТЪР ???

TIME IS TICKIN' AWAY !!!

месец АПРИЛ не е чак ТОЛКОВА далеч !!!

